DVD PEŁNE WERSJE

DEADPOOL

PENARIUM

CRIMZON CLOVER

WORLD IGNITION PL

NR 08/2016 (258) OD 28.06.2016 DO 25.07.2016 INDEX: 334561
CENA 15 ZŁ 99 GR W TYM 8% VAT

CD-ACTION

MEGARELACJA Z TARGÓW E3

PRZEGLĄD PONAD 130 GIER

RECENZJE

OVERWATCH

MIRROR'S EDGE CATALYST

ELITE DANGEROUS THE ENGINEERS

SPRZĘT

MEGAKONFIGURATOR

AMD RADEON RX 480

INDEX: 334561
CENA: 15,99 ZŁ
W TYM 8% VAT

ISSN 1426-2916 08 9 771426 291600

MEGATARGI

E3 w tym roku dopisały. Wróciłem z Los Angeles naładowany pozytywną energią i taką listą gier, w które koniecznie trzeba będzie zagrać, że już teraz porzucam nadzieję na wyczyszczenie swojej „kupki wstydu" w tym roku. Popatrzcie zresztą sami: opis ponad 130 tytułów na kolejnych kilkudziesięciu stronach mówi sam za siebie. Tyle dobrze, że zaczynają się wakacje, więc wielkich premier aż tak dużo nie będzie. Z drugiej strony: Overwatch i Mirror's Edge (oba na dodanym do tego numeru plakacie!) same się nie „ukończą"... W takim razie już nie przedłużam, tylko życzę...

Miłej lektury, dobrej zabawy!
Maciek Kuc

SPIS TREŚCI

CDA na FB

GRY

Info 008

Fotorelacja 004
Przegląd gier 012
Przegląd technologii 046

RECENZJE

Overwatch 048
Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutants in Manhattan 054
The Climb 056
Hard Reset Redux 057
Dead Island Definitive Collection 058
Mirror's Edge: Catalyst 060
Hearts of Iron IV 062
Sherlock Holmes: The Devil's Daughter 063
Postal: Redux 064
She Wants Me Dead 065
Investigator 066
Zen Pinball 2 067
Shadwen 068
Elite: Dangerous – The Engineers 070
Sol Trader 071
Trials of The Blood Dragon 071
Everybody's Gone to the Rapture 072
Chronicle: RuneScape Legends 073
Dovetail Games Flight School 073

MOBILNE

Assassin's Creed: Identity 074
Fire Emblem Fates 075

PUBLICYSTYKA

Wcześniaki 076
Wszyscy oszukują 080
Gra zmienną jest 082
Do przerwy 1:0 085
Na jednym żetonie 086
Felieton: Dzień jak co dzień... 088
Felieton: Gra dżentelmenów... 089
Wiedzą o tobie wszystko 090
Warcraft – światowa premiera 092
Tam, gdzie narodził się Warcraft 093
Wielcy branży: Ron Gilbert – Pan od Monkey Island 094
Sekretne życie twórców gier, cz. 6: Jak zostałem działem oraz inne dziwne historie 096
Konsole przenośne – Sukcesy małe i duże (1998-2005) 098
RetroPie – Dzieciństwo w kieszeni 100
Szpile 130

TECHNOLOGIE

Info 106

MEGAPORADNIK

Megakonfigurator – desktopy i laptopy dla gracza 110

TESTY

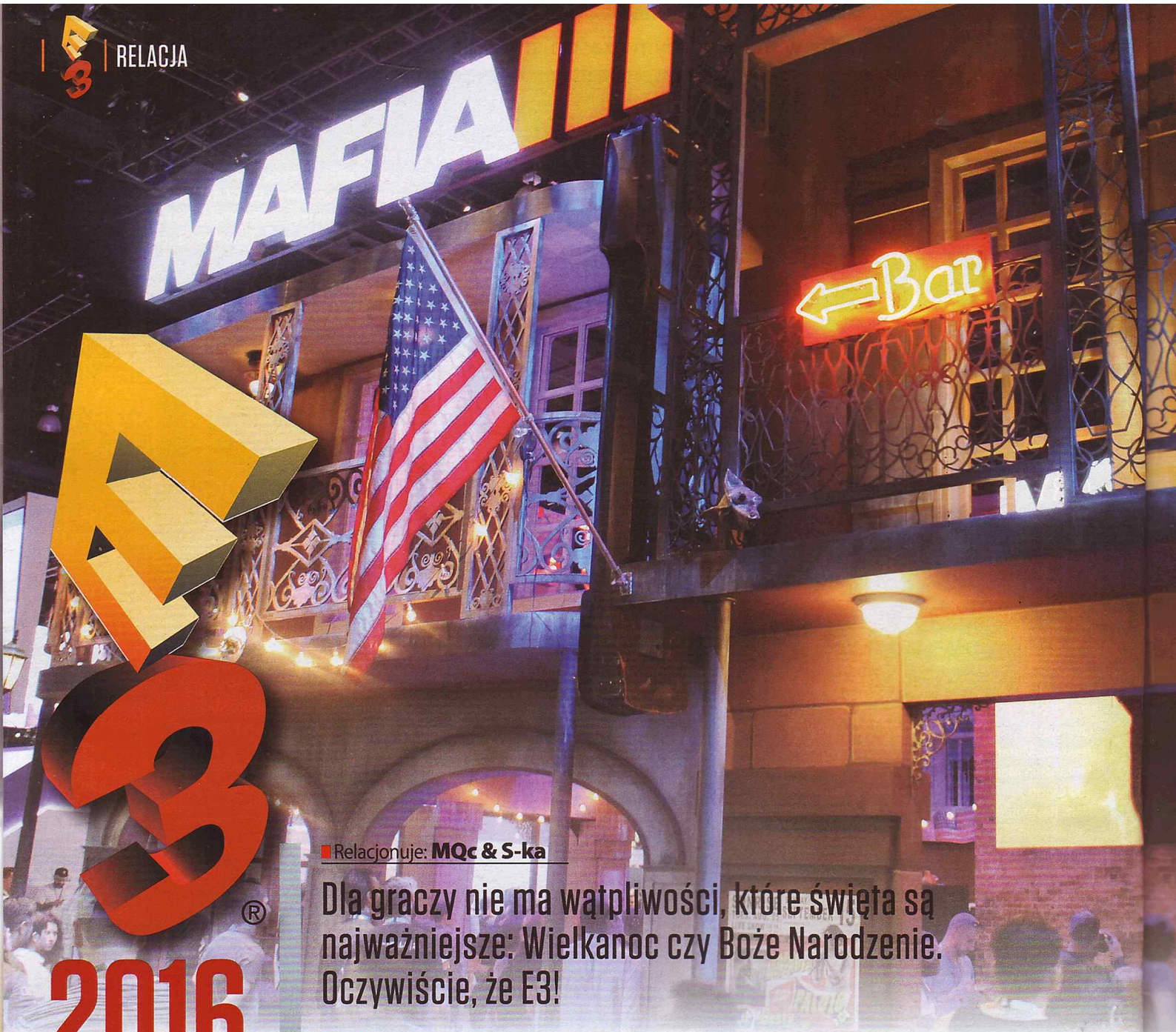
Nvidia GeForce GTX 1070 116
Asus ROG Strix GeForce GTX 1080 116
Nvidia Shield Android TV 118
Minipecet Intel Compute Stick STK1AW32SC 119
Logitech K400 Plus 119
Minipecet Modecom FreePC 32 GB 119
Mysz Steelseries Rival 700 120
Mysz Asus ROG Spatha 120
Słuchawki AKG Y30 121
Słuchawki SteelSeries Siberia 350 121
AMD Radeon RX 480 122

INNE

Na Luzie 102
Action Redaction 124
Prenumerata 127
Zawartość DVD 128

INDEKS GIER

Absolver 045
Abzû 042
Agents of Mayhem 036
Arma 3 Apex 014
Assassin's Creed: Identity 074
Attack on Titan: Wings of Freedom 038
Batman: A Telltale Game Series 012
Batman: Arkham VR 017
Battlefield 1 016
Berserk 015
Beyond Good & Evil 2 034
Bloodstained: Ritual of the Night 042
Bound 022
Bulletstorm Remaster 028
Call of Cthulhu 032
Call of Duty: Infinite Warfare 014
Call of Duty: Modern Warfare Remastered 014
Chronicle: RuneScape Legends 073
Climb, The 056
Conan Exiles 012
Crackdown 3 021
Crash Bandicoot 026
Crimzon Clover 086
Cuphead 018
Day of Infamy 013
Days Gone 015
Dead Island Definitive Collection 058
Dead Rising 4 016
Death Stranding 019
De-formers 041
Destiny: Rise of Iron 031
Detroit: Become Human 040
Deus Ex: Rozłam ludzkości 029
Dishonored 2 016
Dovetail Games Flight School 073
Dragon Ball Xenoverse 2 035
Dragon Quest Builders 044
DropZone 024
Dual Universe 021
Eagle Flight 016
Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition, The 013
Elex 012
Elite: Dangerous - The Engineers 070
Everybody's Gone to the Rapture 072
Far 024
Farpoint 020
Fe 041
FIFA 17 013
Final Fantasy XII: The Zodiac Age 038
Final Fantasy XV 038
Fire Emblem Fates 075
For Honor 021
Forza Horizon 3 024
Friday the 13th: The Game 035
Gears of War 4 026
Ghost Recon Wildlands 032
God of War 034
Gran Turismo Sport 027
Gravity Rush 2 033
Grow Up 029
Guild 3, The 018
Gwint 029
Halo Wars 2 044
Hard Reset Redux 057
Hawken 017
Hearts of Iron IV 062
Here They Lie 045
Hitman – Summer Bonus Episode 019
Horizon Zero Dawn 018
Injustice 2 030
Inside 034
Investigator 066
Just Dance 2017 019
Killer Instinct: Season 3 018
Killing Floor: Incursion 025
Kingdom Come: Deliverance 036
Kingdom Hearts HD 2.8 Final Chapter Prologue 034
Last Guardian, The 041
LawBreakers 022
Legend of Heroes: Trails of Cold Steel II, The 041
Legend of Zelda: Breath of the Wild, The 042
Let It Die 045
Loot Rascals 036
Mafia III 028
Mages of Mystralia 028
Mass Effect Andromeda 030
Mirror's Edge: Catalyst 060
Moto Racer 4 031
Mount & Blade II: Bannerlord 024
NieR: Automata 034
Night in the Woods 031
Nioh 036
Observer 031
Only One 040
Overland 026
Overwatch 048
Oxygen Not Included 017
Paragon 045
Persona 5 032
PES 2017 015
Phantom Dust HD Remaster 020
Phoenix Point 043
Phoenix Wright: Ace Attorney – Spirit of Justice 043
Pokémon Sun & Moon 027
Postal: Redux 064
Prey 027
Psychonauts in the Rhombus of Ruin 035
Pyre 027
Quake Champions 038
Raiders of the Broken Planet 029
ReCore 017
Redout 032
Resident Evil VII: Biohazard 044
Road Rage 042
Robinson: The Journey 026
Scalebound 030
Sea of Thieves 041
Serious Sam VR: The Last Hope 022
Shadow Tactics: Blades of the Shogun 029
Shadwen 068
She Wants Me Dead 065
Sherlock Holmes: The Devil's Daughter 063
Sid Meier's Civilization VI 039
Skylanders Imaginators 030
Sniper Elite 4 035
Sol Trader 071
South Park: The Fractured But Whole 039
Space Hulk: Deathwing 033
SpellForce 3 017
Spider-Man 028
Star Trek: Bridge Crew 020
Star Wars Battlefront – X-Wing Mission 022
State of Decay 2 015
Steep 025
Styx: Shards of Darkness 036
Surge, The 015
Syberia 3 032
Tacoma 030
Tales of Berseria 015
Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutants in Manhattan 054
Tekken 7 035
Titanfall 2 020
Turing Test, The 014
Trials of The Blood Dragon 071
Tyranny 021
Vampyr 044
Walking Dead: Season 3, The 012
Warframe 025
Warhammer 40,000: Dawn of War III 013
Warhammer 40,000: Inquisitor – Martyr 044
Watch Dogs 2 024
We Happy Few 018
Wild Guns Reloaded 039
World of Final Fantasy 039
Yakuza 0 043
Yesterday Origins 040
Yooka-Laylee 040
Zen Pinball 2 067



E3® 2016

14-16 czerwca, Los Angeles

Relacjonuje: **MQc & S-ka**

Dla graczy nie ma wątpliwości, które święta są najważniejsze: Wielkanoc czy Boże Narodzenie. Oczywiście, że E3!

Targi w tym roku na pewno możemy zaliczyć do udanych. Tego, co najważniejsze, czyli gier, nie zabrakło. Widać to choćby na kolejnych kilkudziesięciu stronach pisma, na których opisujemy ponad 130 tytułów, jakie zawitają na dyski naszych komputerów i konsol przez najbliższych kilkanaście miesięcy. Bez obaw, będzie w co grać.

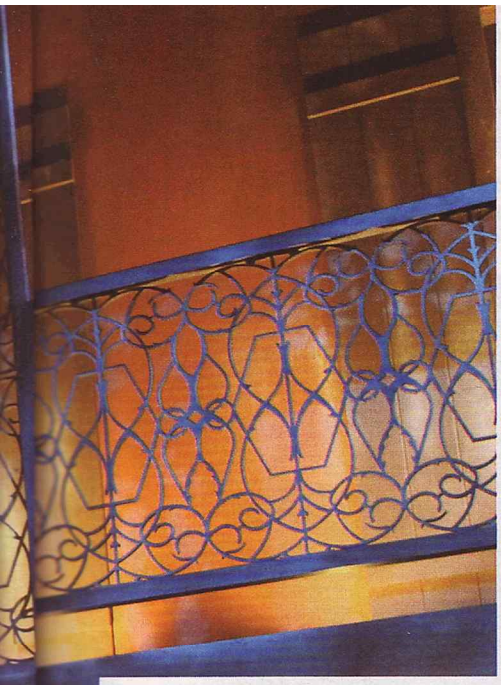
Na rozgrzewkę: fotorelacja i gamewalker. Oprócz redakcji zachęciliśmy też do wypowiedzenia się polskich twórców gier.

Smuggler: Jestem człekiem prostym i przewidywalnym – więc wiadomo, że najbardziej podjarałem się informacjami o Mass Effect Andromeda. Ale poza tym – pomijając kilka dużych gier, o których i tak napiszą inni (Halo Wars 2 itd.) – jakoś ujął mnie za serce Technomancer. To zresztą jeszcze mogę zrozumieć, bo to taki SF RPG, gatunek, który uwielbiam. Ale że z lekka klapnie mi szczęka po obejrzeniu nowego God of War... No, sam jestem zdziwiony. Nawet tak jakby zakiełkowała mi myśl o zakupie PS4. Ogólnie, mam wrażenie, to E3 jest znacznie „udańsze" niż kilka poprzednich.

Papkin: Z remizowej potańcówki remasterów i zachowawczych sequeli wyłamało się Sony, które zaprezentowało na targowych parkietach sporo ryzykownych kroków. Chociażby Horizon Zero Dawn (słowem: kapitalność!), The Last Guardian (zdaniem: ta gra istnieje i już wkrótce zdewastuje nas emocjonalnie) oraz Detroit: Become Human (równoważnikiem: brak skoków po konwencjach). No

Aby dostać się do środka stoiska Nintendo, należało odstać kilka godzin w kolejce.

Hostess i cosplayerów było jak na lekarstwo, ale ktoś postawił takiego klocka. Też dobrze.



Przy stoisku nowego NBA można było sobie rzucić piłką do kosza. Zupełnie za darmo. I zupełnie nie rozumiem, po co w tym celu iść na targi.

Wirtualna rzeczywistość była widoczna na każdym kroku. O dziwo nie widziałem, żeby ktokolwiek miał widoczne objawy nudności. Czyżby sprawne ekipy od razu „sprzątały" takie osoby na zaplecze?

Rzadka okazja, gdy to cosplayerzy robią sobie zdjęcie ze zwykłym facetem. Ten zwykły facet to Katsuhiro Harada, twórca Tekkena.

Choć targi są teoretycznie zamknięte dla „normalnych ludzi" (tylko branża growa ma na nie wstęp), kolejki ustawiały się prawie jak przed Gamescomem.

i wygardzieliło na wyłączność kolejne (potencjalne) perełki, w tym God of War (eksperymentalny), Days Gone (The Last of Us spotyka Easy Ridera) i ślicznego Spider-Mana (ten ma szansę zmazać grzechy egranizacji popełnianych przez Beenox). Poza tym: The Legend of Zelda potęgą jest i basta.

CormaC: Dla mnie targi zaczęły się, gdy pokazano nową odsłonę God of War, i wtedy też mogłyby się dla mnie skończyć. Zaprezentowany gameplay jest tak cudowny, że obejrzałem go kilka razy, również na telewizorze. Pewnie, niektórzy będą narzekać, że to już nie God of War, ale ja uświadomiłem sobie, że nie potrzebuję kolejnej części podobnej do poprzednich. Ile można? Nordycki setting idealnie trafia w mój gust, podobnie jak pogłębienie narracji, a Ostrza Chaosu bez żalu przehandluję za większy ciężar walki toporem. Co poza GoW? Na pewno Battlefield 1, na pewno Mass Effect Andromeda, na pewno South Park, na pewno wiele innych gier. To były bardzo udane targi.

spikain: Mam opisać swoje wrażenia z E3 w 700 znakach. Ilu potrzeba, żeby zmieścić nazwę „The Legend of Zelda: Breath of the Wild"? A tak poważnie: oprócz Zeldy, o której rozpisałem się w dalszej części numeru, wrażenie zrobiło na mnie głównie Final Fantasy XV (po ostatnim gameplayu nadal nie chce mi się wierzyć, że ta gra będzie działać, bo wygląda jak jedna wielka cutscena, tylko że interaktywna) i parę rzeczy z konferencji Sony. Bardzo dobrze zapowiada się Horizon (hakowanie byka!), Spider-Man (wreszcie zabiera się do niego ktoś kompetentny) i... Call of Duty: Infinite Warfare, któremu w masowym hejcie zarzuca się naraz, że „ciągle to samo" i że „nie wygląda jak Call of Duty". Kto więc wygrał targi? Snoop Dogg, który palił trawę, przegrywając w Battlefielda 1 podczas oficjalnego streamu EA.

Cross: Let It Die ma muzykę stu zespołów alternatywnych. Deus Ex muzykę Eda Harrisona, równie dobrze. Final Fantasy XV, Persona 5 i Gravity Rush 2 bardzo, ale to bardzo wyglądają. Dragon Quest VII i Final Fantasy XII to cuda: oldskulowe jRPG-i, na których widok nie myślę: „szkoda życia". Death Stranding ma typowo kojimowski zwiastun, po którym myślę: „nie wiem nic", a nie: „wiem już wszystko". Wild Guns Reloaded to lepsza gra o Dzikim Zachodzie niż jakikolwiek Red Dead. Phantom Dust połączy karciankę z bijatyką 3D jak za pierwszego Xboksa (pamiętamy). Titanfall 2 pozwoli mi katapultować się z mecha, by kopnąć kogoś w twarz. Scalebound pozwoli mi z kolegami podbić świat na smoku i z Prodigy w słuchawkach. Aha – NieR Automata i Zelda wygrały wszystko. Wszystko.

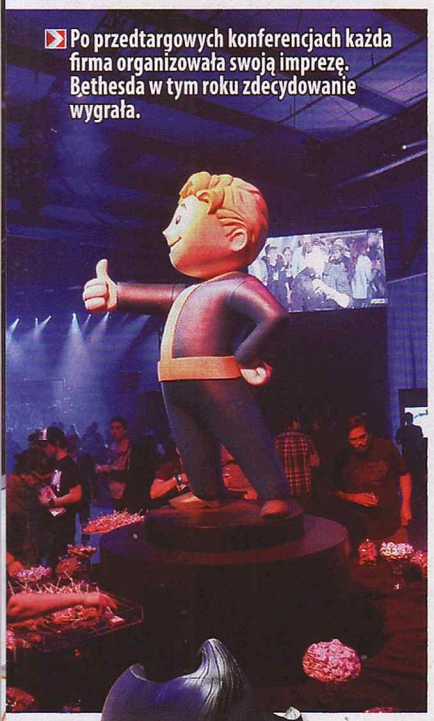
Berlin: Zachwycony tegorocznym E3 nie jestem, bo bardzo zainteresowały mnie tylko dwa tytuły. Pierwszy – Call of Duty: Infinite Warfare, które (po znienawidzonym przez pół internetu zwiastunie) bezmyślnie skreśliłem jako nieciekawe. Przy oglądaniu gameplayu opadła mi kopara i stwierdziłem, że właśnie takiego rozmachu i tempa od Infinity Ward oczekuję (Battlefield, niestety, ciągle wydaje mi się powolny, toporny i ociężały). Drugi to NieR: Automata, którego doczekać się nie mogę, głównie dlatego, że to NieR. I jak nie >>

Najlepsza gra E3 2016 wg czytelników

1. Battlefield 1
2. God of War
3. The Legend of Zelda: Breath of the Wild

źródło: www.cdaction.pl

Co do jednego jesteśmy zgodni: to były bardzo udane targi.



Po przedtargowych konferencjach każda firma organizowała swoją imprezę. Bethesda w tym roku zdecydowanie wygrała.

Stanowisk do grania nie brakowało – przy mniej obleganych grach kolejki nie były przesadnie długie.

To tylko obiekt na wystawie, ale jak ktoś chciał, mógł sobie takie auto pożyczyć do przejażdżek po Los Angeles. Kto bogatemu zabroni? ;)

W zapowiedziach „ekskluziwów" Sony nie dało szans konkurencji.

graliście w część pierwszą, to i tak wam nie wyjaśnię, dlaczego należy się tym jarać, więc nawet nie próbuję. Poza tym? VR mnie nie interesuje, trailery bez rozgrywki też nie, a wiele zapowiedzianych produkcji wydaje się po pierwszych prezentacjach tak nudna albo zachowawcza, że chociaż próbuję przypomnieć sobie tytuły, to nie mogę (Gone Days? Long Days? Days Gone?).

Al: Po pierwsze – Mass Effect Andromeda jest już prawie gotowy. Po drugie – Battlefield rządzi. Po trzecie – Microsoft i nowe Xboksy (a także pady do nich) mają szansę całkiem zmienić rynek konsol. Zwłaszcza przyszłoroczny Scorpio, którego sama zapowiedź sprawiła, że Sony tuż przed rozpoczęciem targów oficjalnie potwierdziło istnienie PlayStation 4 Neo, jednocześnie stwierdzając, że go nie pokaże. Zresztą Microsoft w ogóle sprawiał wrażenie, że do grania to on się na poważnie bierze dopiero teraz – i nie mogę się doczekać efektów, bo oznacza to między innymi wspólne premiery na wszystkich maszynach z Windowsem 10, niezależnie od tego, czy będzie to Xbox (pudełko), czy Xbox (aplikacja na pececie).

Krigore: To zdecydowanie lepsze targi od zeszłorocznych. Battlefield 1, Quake Champions, God of War – te trzy tytuły wzbudziły moje największe emocje. Nareszcie Bóg wojny wchodzi w obecną generację z przytupem, jaki myślałem, że zobaczę przy okazji premiery konsoli. Ale cóż, to Sony – ostatnimi czasy mam wrażenie, że są gorsi od Internet Explorera. Battlefield z kolei może okazać się grą, która sprawi, że mainstreamowa branża przestanie bać się ryzyka związanego ze zmianą klimatu w grach. Byłoby super! No i Champions... Quake'a Live uważam za boską grę, ale ileż można... Niechże okaże się to godne poprzedników, a będę grał jak niewyżyty nastolatek. Wypadałoby wymienić również Titanfall 2, bo poprzednika darzę wielką sympatią, ale jakoś nie widzę w tym nowej jakości.

enki: Ogrywam sobie właśnie dodatki do Wiedźmina 3 i z pewnym żalem konstatuję, że jego rozmach popsuł mi obraz dzisiejszej branży wysokobudżetowej, która może i ma jeszcze sporo ciekawych pomysłów w rękawie (Horizon Zero Dawn, Battlefield 1, Sea of Thieves), ale żaden z nich nawet nie próbuje obok gry CD Projektu Red stanąć. No, chyba że BioWare wyjdzie z siebie przy produkcji nowego Mass Effecta. Na razie wciąż czekam głównie na gry z poprzednich E3 – Below i No Man's Sky.

9kier: Wysokobudżetówki wysokobudżetówkami, ja tam wolę spienione fale w Sea of Thieves i krwawe rozwalanie piniaty w We Happy Few. Od kiedy na poważnie śledzę E3, nie było jeszcze takiego, które zerwałoby mi z głowy kapelusz, i tym razem niestety nie jest inaczej. W Call of Cthulhu, przyznaję, kompletnie nie wierzę, a największe wrażenie bez dwóch zdań wywarł na mnie duchowy następca serii X-COM, zapowiedziany wcześniej (jak wszystko, co tu wymieniłam...) Phoenix Point. A konkretniej – horrorowa, lovecraftowa atmosfera mgły i to, że proceduralnie generowane, początkowo czerpiące z morskich zwierząt mutanty będą stopniowo nabierać cech fauny zamieszkującej okolicę. Będzie strzelane!

gem: Najlepsze E3 aż do przyszłorocznych E3. Moja lista bezwzględnie oczekiwanych wzbogaciła się o aż trzy pozycje: God of Wara, Horizon Zero Dawn, Days Gone. Wygląda na to, że w 2017 nabędę drogą kupna nie tylko Xboksa Scorpio, ale także przecenioną pewnie ponownie PlayStation 4. W tym roku zamierzam zaś ograć bezlitośnie Forzę Horizon 3 oraz South Parka: The Fractured But Whole (he said butthole...). A, jeszcze jedno – VR wciąż nie zachwyca i nie przekonuje.

Mac Abra: Krótko – nie pamiętam E3, gdzie pojawiło się tak dużo fajnych gier (tzn. tych, które mi przypasowały) na PC. Nie żeby zaraz „konsole w odwrocie", ale... czuję potężne drgania PC-Mocy, moi młodzi padawani.

MQc: Tym razem podczas E3 nie było tej jednej gry, o której mówiliby wszyscy, która wzbudziłaby takie kontrowersje jak choćby pierwszy Watch Dogs kilka lat temu (to możliwe, żeby coś TAK wyglądało?! – no i później faktycznie okazało się, że to niemożliwe, ale w E3 chodzi też o hype). Zbiorczo wygrało jednak Sony, które nie pokazało nowej konsoli, ale za to zalało nas taką liczbą co najmniej przyzwoitych gier, że jeśli ktoś się jeszcze waha nad kupnem PS4, to chyba może już przestać. Za to chęć zakupu XBO skończyła się dla mnie raz na zawsze, bo wydawanie wszystkich gier również na PC to znakomita wiadomość dla graczy (choć dla mnie trochę niezrozumiała z punktu widzenia Microsoftu, ale to zupełnie nie mój problem).

Szok i niedowierzanie: Microsoft na swoim stoisku promował tuningowane obudowy PC. O czasy, o obyczaje.

OCZAMI TWÓRCÓW GIER

Tomasz Gop, CI Games
Gra targów: Quake Champions. Spędziłem przy pierwszym Quake'u (QuakeWorld) ponad 10 lat, dlatego chciałbym, żeby to się udało. Żeby nie była to kalka Overwatcha ani gier MOBA. Zostaje mi trzymać kciuki do QuakeConu.
Intrygujące:
• Death Stranding (typowe dla Kojimy zwiastuny ocierające się o geniusz twórczy – czasem wolałbym, żeby gry nie powstawały, tak dobrze się te zwiastuny ogląda)
• We Happy Few (uwielbiam Orwella, poza tym ta gra ma wyrazistą kreację)
• Zmiany w God of War i Call of Duty (troszkę świeżości w tych franczyzach witam z radością)
• Polskie gry na E3 (o wielu było głośno – Gwint, Superhot, Bound...)
• Konferencja Sony (praktycznie zero gadania – tak zawsze powinny wyglądać „duże konferencje E3")
ALE JAK TO?:
• Days Gone (gra zupełnie nie dla mnie, dla koneserów)
• For Honor (produkcja gry, która wygrała mój osobisty ranking E3 2015, idzie zbyt długo moim zdaniem, zaczynam się martwić, bo mi na niej zależy)

Łukasz Kubiak, IMGN.pro
Z punktu widzenia gracza tegoroczne E3 stoi dla mnie pod znakiem Sony. Gigant z Tokio w moim odczuciu rozłożył konkurencję na łopatki, a Detroit: Become Human jest obecnie jedną z najbardziej oczekiwanych przeze mnie gier. O dziwo bardzo spodobał mi się nowy God of War. Prawdę mówiąc, nigdy nie byłem wielkim fanem przygód Kratosa. Cały koncept zawsze bardzo mi się podobał, ale jakoś formuła rozgrywki do mnie nie trafiała. Natomiast w przypadku nowej odsłony jestem całkiem ciekawy finalnego efektu. To, czego zabrakło, to oczywiście The Last of Us 2. Ale niech ich cholera, dali tyle dobroci, że im daruję. Mocny jęk zawodu przebiegł przez moje trzewia na widok tego, co odtentegowuje Bethesda. Serio, Beth? Odświeżony Skyrim? Are you f*cking kidding me? IMHO nie błysnął też Microsoft. Mocno zaskoczył Ubi. Po ich konferencji mam w głowie tylko i aż jedno słowo. Steep. Wow. Jaram się.

Aleksander Kauch, 11bit Studios
Ostatnie dwie edycje E3 nie spowodowały u mnie opadu szczęki, wręcz przeciwnie, powiało ziewem. A w tym roku – sru z grubej rury! Przede wszystkim pozamiatało Sony (powrót Crasha!). Po drugiej stronie osi jest Microsoft, który nie potrafi mnie niczym zaciekawić.

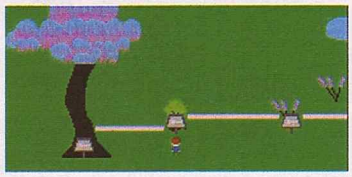
Wojciech Pazdur, The Farm 51
Największy pozytyw: wreszcie naprawdę dobre rzeczy pojawiają się na VR (Resident Evil, Edge of Nowhere). W końcu jest po co zabierać do domu Oculusa, a nie tylko na nim pracować. :) Największe WTF: God of War – co z tego, że wygląda jak siódmy cud starożytnego świata połączony z The Last of Us, skoro Kratos przypomina nowego Bonda impotenta i traci ochotę na bójki. Najlepsza rzecz z Polski: Shadow Warrior 2. Bez komentarza, bo PEGI i ESRB mogą podsłuchiwać. :)

Tymon Smektała, Techland
Już w ubiegłym roku można było odnieść wrażenie, że po kilku latach chudszych branża ponownie nabiera rozpędu. Tegoroczna edycja E3 tylko to odczucie wzmocniła. Co prawda dwaj najwięksi gracze, Microsoft i Sony, postawili na stare strategie – pierwszy na sztuczki technologiczne, hardware'owe, drugi na dopieszczone dema ekscytujących gier – ale jakość tych prezentacji naprawdę budziła szacunek. Jednocześnie wydaje się, że strategia stojąca za marką PlayStation sprawdza się lepiej, jednak dopiero czas pokaże, czy synergia Xbox/PC nie przyniesie Microsoftowi niespodziewanego, dużego pożytku. Pewne jest to, że znakomite, wysokobudżetowe produkcje będą teraz łatwiej dostępne, a to coś, na czym skorzystają i gracze, i developerzy. Bardzo spodobało mi się to, że wreszcie o pomysłach na nowe gry można mówić, używając takich sformułowań jak „ryzyko", „odwaga", „poszukiwanie nowości". Kiedy tak uznane serie jak God of War czy Resident Evil spodziewają się kontynuacji, które tak mocno zmieniają fundamenty rozgrywki, „wiedz, że coś się dzieje".

Marcin Momot, CD Projekt RED
Tegoroczne targi E3 jak co roku zasypały nas masą interesujących zapowiedzi. Przede wszystkim South Park: The Fractured But Whole. Kolejna supersprawa to zapowiedź pojawienia się Tekkena 7 na PC. Jako fan bijatyk (oraz pecetowiec) jestem uradowany tym, że coraz więcej gier z tego gatunku gości także na komputerach. Nie sposób przejść obojętnie również obok We Happy Few – wcześniej nie słyszałem o tym tytule, a prezentacja rozgrywki, którą było dane mi zobaczyć podczas konferencji Microsoftu, zdecydowanie przykuła moją uwagę. Na sam koniec zostawiam sobie coś, co bardzo mnie zaskoczyło, a mianowicie nową odsłonę serii God of War.

Artur Kordas, Acid Wizards
Tegoroczne E3 kryło kilka sympatycznych niespodzianek. Sony dało dobrą konferencję „for the players". Dużo gameplayu bez zbędnych gadek i straszenia celebrytami. Wywrócenie do góry nogami ważnej dla nich marki God of War budzi respekt. Pozytywnie zaskoczyło mnie studio Guerrilla Games, które po dość miałkich Killzone'ach zmienia nieco klimat. Zielona postapokalipsa wygląda w Horizon Zero Dawn całkiem ciekawie, podobnie jak walka wymuszająca ciągłe poruszanie się, oddawanie precyzyjnych i „przemyślanych" pojedynczych strzałów z łuku oraz wykorzystywanie prostych pułapek. Pozostałe konferencje zlały mi się w jedną masę bez wyrazu. |CDA|

TATUŚ POZAMIATAŁ



The Wit.nes: demake The Witness

PC W serwisie itch.io, pozwalającym na udostępnianie innym autorskich gier, pojawiło się demo postarzonej wersji The Witness. The Wit.nes – gra na emulator NES-a – oferuje widok z góry, 32 zagadki wierne oryginałowi Jonathana Blowa oraz 16 lokacji do zwiedzenia.

dustmop.itch.io/the-witnes

Minecraft bez reklam

PC, PS3, PS4, PSV, X360, XBO, Wii U, And, iOS, WP Nie można już reklamować swoich produktów za pomocą minecraftowych klocków. Co innego fanowska zawartość – tak długo, jak nie służy to promocji czy sprzedaży, możesz odtworzyć Królewską Przystań czy otworzyć restaurację KFC.

www.mojang.com

Ubisoft banuje

BIZ Ubisoft przestaje patyczkować się z oszustami. Zgodnie z nowymi zasadami, które obowiązują zarówno w Rainbow Six Siege, jak i w The Division, już pierwsza próba oszustwa może zakończyć się permanentnym banem. Chodzi głównie o zmodyfikowane wersje gier oraz różnego rodzaju wallhacki i aimhacki, które dają graczowi niezasłużoną przewagę w PvP, ale na wszelki wypadek może warto powstrzymać się od exploitowania mechaniki. W informacji prasowej na stronie The Division Ubisoft postraszył też graczy liczbami – w ostatnim czasie w ten czy inny sposób ukarał właścicieli 30 tysięcy kont, z czego 3800 osób dostało permanentnego bana. Więcej o tym, jak łatwo oszukiwać w The Division – i czemu Ubi nic na to nie może poradzić – pisze Allor w Publicystyce.

www.ubisoft.com

500 000

egzemplarzy Total War: Warhammer trafiło do graczy w ciągu pierwszych trzech dni – to najszybciej sprzedający się na Steamie przedstawiciel serii. The Creative Assembly i SEGA pochwaliły się też, że w Total Warhammera (chcemy takiego tytułu!) regularnie gra naraz sto tysięcy osób. Po miesiącu już tak różowo nie jest, w chwili pisania tego newsa gra w niego 37 tys. osób.

www.totalwar.com

Książka

Level design dla początkujących

Gry od podszewki

BIZ „Inżynieria gier. Level design dla początkujących" to książka Jacka Wesołowskiego, w którego CV znajduje się m.in. praca nad Bulletstormem i Hard Resetem. Nie mieliśmy jeszcze okazji rzucić okiem na jego dzieło, ale z opisu wynika, że to raczej ogólne, niezwiązane z konkretnymi gatunkami gier porady na prostych przykładach – łącznie aż 500 stron (z obrazkami!). Wersja cyfrowa – jedyna dostępna w chwili pisania tego newsa – kosztuje 40 zł.

wonderland-engineering.eu

Gilbert chce Monkey Island

BIZ Ron Gilbert, niegdysiejszy pracownik LucasArts, poprosił Disneya – już bez owijania w bawełnę, ale wprost – o możliwość kupna praw do serii Monkey Island (również Maniac Mansion). Rzeczywiście, jego ukochane dziecko marnuje się w rękach Disneya, który zdobył prawa do Małpiej Wyspy wraz z przejęciem LucasArts. Ostatnio Disney ogłosił, że firma porzuca serię Disney Infinity i w ogóle wycofuje się z samodzielnego tworzenia gier – będzie zlecać produkcję tytułów na disneyowskich licencjach zewnętrznym studiom. Niewykluczone więc, że nawet jeśli nie zdecyduje się na sprzedaż Małpiej Wyspy, zabierze na nią Gilberta, ale na razie nic nie wiadomo, bo żaden z przedstawicieli Disneya nie odniósł się do jego tweeta.

www.twitter.com/grumpygamer

World of Warcraft

„Waniliowy" serwer

BIZ W kwietniu Blizzard wymusił zamknięcie „waniliowego" (pozbawionego dodatków) serwera Nostalrius, a teraz obie strony spotkały się, by obgadać możliwość postawienia takowego. Ekipa Nostalrius opublikowała potem wnioski z rozmów. Według niej Blizzard – mimo przeszkód technicznych – też chciałby stworzyć „waniliowy" serwer, ma też środki w postaci kodu źródłowego.

forum.nostalrius.org

World of Warcraft: Legion – PvP

BIZ Nie ma szczęścia WoW do starć między graczami. O ile w PvE jest na ogół dobrze, o tyle PvP nie potrafiło rozwinąć się na tyle, by gra coś znaczyła na scenie e-sportowej. Blizzarda sytuacja ta najwyraźniej uwiera, bo przy okazji nadchodzącego rozszerzenia po raz kolejny postanowił wywrócić wszystko do góry nogami. Część z tych zmian widziałem w Los Angeles, gdzie miałem okazję pograć i pogadać z twórcami o nowych pomysłach. Trzęsieniem ziemi jest na pewno fakt, że znika dotychczasowy system punktów honoru i wykupywania za nie gratów. Zamiast tego sprzęt będzie pojawiał się w formie... lootu. Dokładnie tak jak w PvE – za każdym razem, gdy uda się zwyciężyć na polu walki z innymi graczami, będziemy mieć szansę zgarnąć nagrodę. Pojawia się więc element losowości. Czy będzie irytujący? Pewnie tak, zważywszy na to, że choćby SWTOR zaoferował kiedyś podobne rozwiązanie i tam wytrzymało ono krótko, bo do kolejnego patcha. Ale twórcy zarzekają się, że sprawę przemyśleli i tutaj ma być inaczej, m.in. ze względu na fakt, że graty będą miały w PvP relatywnie mniejsze znaczenie. Po wejściu na battleground statystyki każdego wojownika zostaną ustawione na tym samym poziomie (w ramach klasy i specjalizacji). Wyposażenie jednak będzie te statystyki liniowo podbijać. Każdy przedmiot w WoW-ie ma określony poziom wyrażony w punktach i średnia ze wszystkich przedmiotów będzie tym, co istotne: za każdy punkt powyżej 800 dostaniemy bonus do statystyk – wzrosną one o 0,1%. Oznacza to tyle, że jeśli weźmiemy dwóch graczy, jednego z gratami na średnim poziomie 800, a drugiego z wyposażeniem na 900, to ten drugi będzie mocniejszy o 10%. Wychodzi na to, że głównym celem w PvP będzie teraz właśnie to podbijanie średniego poziomu wyposażenia, ale w praktyce różnice będzie się dało zniwelować umiejętnościami czy odpowiednim doborem talentów PvP. Te ostatnie – to kolejna zmiana – będziemy mogli odblokowywać za zbierane na arenach punkty honoru. Jest w tym jakaś idea, widać, że twórcy chcą, by całość stała się sprawiedliwsza. A o tym, jak to wszystko wyjdzie w praktyce, przekonamy się jesienią – premiera gry 30 sierpnia. ***[Krigore]***

eu.battle.net

Nowe gry Remedy

BIZ Remedy Entertainment (twórcy Alana Wake'a i Quantum Breaka) pracuje nad dwiema nowymi grami. Szef PR-u Thomas Puha zdradził, że było za wcześnie, by pokazać je na E3, i to samo dotyczy Gamescomu. Żaden z tych projektów nie będzie dotyczył Alana Wake'a.

www.remedygames.com

Nowe Mario za rok

BIZ Shigeru Miyamoto zdradził, że chce pokazać graczom „nowy rodzaj Mario" za rok lub dwa, być może dowiemy się więcej na E3 2017. I nie chodzi tu raczej o zmianę wizualną – obstawiamy miks gatunkowy, a nawet wystąpienie hydraulika w innym medium.

www.nintendo.com

Wyglądaj, jak chcesz, w The Sims 4

PC Maxis wprowadził do czwartych Simsów nowe opcje personalizacji. Umożliwił graczom tworzenie takich awatarów, na jakie mają ochotę, bez ograniczeń związanych z płcią, co oznacza m.in. to, że ubrania, fryzury czy cechy fizyczne nie są już przypisane do płci.

www.thesims.com

Esport Now!

IMPREZA 28 i 29 maja we wrocławskiej Hali Stulecia odbyła się pierwsza edycja nowej imprezy gamingowej, Esport Now! Na miejscu, na głównej scenie, dane nam było śledzić rozgrywki League of Legends i Counter-Strike'a: Global Offensive. Oba turnieje oferowały pule nagród po 32 000 zł (zwycięzcy, odpowiednio Overused oraz Dobry&Gaming, zgarnęli po 18 tys. zł) i przyciągnęły umiarkowaną liczbę widzów na trybuny. Organizatorzy naliczyli 10,5 tys. gości, ale chwalą się przede wszystkim sukcesem internetowym i blisko 300 tysiącami widzów na Twitchu. Oprócz wrażeń e-sportowych impreza – staraniem głównie (niestety zaledwie kilku) wystawców sprzętu i sprzedawców gadżetów – oferowała gościom możliwość wspólnego pogrania na pecetach, przetestowania zestawu VR HTC Vive w dwóch przeznaczonych do tego pomieszczeniach (było tak gorąco, że aż duszno!), a także... pochylenia się nad planszówkami. No, chyba że ktoś – jak Smuggler – w ogóle nie zauważył całej imprezy i pół dnia stołował się na festiwalu food trucków pod halą. ***[enki]***

x-kom Clash

DWA tygodnie po Esport Now!, 11-12 czerwca, w Hali Częstochowa odbył się po raz pierwszy x-kom Clash. Głównym daniem był turniej rozgrywający się na dużej scenie, w którym e-sportowcy zmierzyli się w League of Legends oraz Counter-Strike: Global Offensive i walczyli o łącznie 100 tys. zł. Oprócz tego w hali znaleźć można było sklep, strefę wolnego grania i czterech wystawców, u których dało się ograć m.in. Dooma, Total Wara: Warhammera, Wiedźmina 3 czy Street Fighter V, a także zmierzyć w konkursach. Niestety zawiesić oko można było tylko na paru cosplayach (ale naprawdę świetnych!), a wszystkie przygotowane atrakcje dało się „zaliczyć" w 10 minut. Niemniej x-kom Clash przygotowany został bardzo profesjonalnie, a szczególnie pozytywnie wspominam dobre nagłośnienie i sprawny komentarz. ***[Bastian]***

REKLAMA

REKLAMA

ALSEN.PL

dla GRACZY

Poczuj czym jest prawdziwa walka wręcz w niesamowitym połączeniu gry akcji, trybu kooperacji i ogarniętego chaosem otwartego świata.

39,00

TECHLAND
Sniper Elite III PC PL

PS3 PL 84,90
Xbox 360 PL 84,90
Xbox One ENG 109,90
PS4 PL 109,90

126,00

TECHLAND Dead Island
Definitive Collection
PS4 / Xbox One

TECHLAND Dead Island
Definitive Collection
PC

74,90

DOSTAWA ZA DARMO DO 400 SKLEPÓW

SPRAWDŹ WIĘCEJ

www.alsen.pl/cdaction

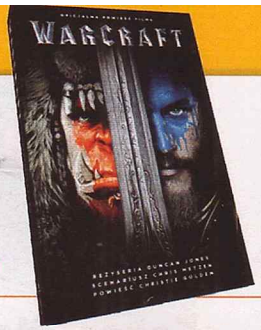
KOMPUTERY MULTIMEDIA GAMING
PROFESJONALNY SERWIS KOMPUTERÓW I NOTEBOOKÓW

Ceny zawierają podatek VAT. Przedstawiona oferta cenowa ma charakter informacyjny, nie stanowi oferty handlowej w rozumieniu Art.66 par.1 Kodeksu Cywilnego. W przypadku zmiany kursu Euro i USD, cena może ulec zmianie.

Ori and the Will of the Wisps
BIZ Poprzez twittera NerdLeaks wyciekł nowy tytuł z Ori, który może być sequelem magicznej platformówki Ori and the Blind Forest. Ten miałby się nazywać Ori and the Will of the Wisps. I choć liczyliśmy na to, że dowiemy się czegoś więcej na konferencji Microsoftu, tytuł nie pojawił się na E3.
www.twitter.com/Nerd_Leaks

Mass Effect Andromeda
KSIĄŻKA Andromeda doczeka się czterech książkowych adaptacji. Znamy dwa nazwiska – N. K. Jemisin, której dzieło wyjdzie w sierpniu, oraz Maca Waltersa, który zamknie tetralogię w marcu 2018. Dwie pozostałe książki, nieznanych autorów, wyjdą w przyszłym roku – w marcu i we wrześniu.
www.masseffect.com

Warcraft
KSIĄŻKA Razem z filmem „Warcraft. Początek" (o którym Krigore pisze w Publicystyce) do sklepów trafiła książka „Warcraft", będąca prequelem wizji Duncana Jonesa. Została napisana przez Christie Golden, autorkę znaną z milionów powieści osadzonych w uniwersach WoW-a, Gwiezdnych Wojen, „Star Treka" czy StarCrafta.
www.insignis.pl



Film

League of Legends

Ci, którzy śledzą filmiki Riotu, zapewne zgodzą się, że firma zatrudnia utalentowanych ludzi – błyszcząca, witrażowa historia Shurimy, artystyczna „Klątwa smutnej mumii", kukiełkowe The Harrowing... W siedzibie Tencentu, które jakiś czas temu wykupiło resztki udziałów w Riocie, po sukcesie „Warcrafta. Początku" pojawił się ponoć pomysł, by stworzyć na podstawie LoL-a pełnometrażowy film fabularny.
eune.leagueoflegends.com

Mirror's Edge

Endemol Shine Studios zamierza przenieść Faith na ekrany – mistrzyni parkuru nie trafi jednak do kin, lecz do telewizji. Serial na podstawie pierwszej części, w której bohaterka próbuje oczyścić siostrę z zarzutów o morderstwo, nie ma jeszcze oficjalnej daty premiery. Recenzja Catalyst w numerze.
www.mirrorsedge.com

The Division

Niegdysiejszy Donnie Darko z „Donnie Darko", a więc Jake Gyllenhaal, wcieli się w głównego bohatera filmu na podstawie MMO/FPS-a Ubisoftu, będzie również jego producentem. Scenarzysta nie został jeszcze wybrany, ale jakimś cudem prace nad filmem już trwają. Przypominajka: The Division zarobiło 330 milionów dolarów w ciągu pierwszych pięciu dni.
tomclancy-thedivision.ubi.com

Morphies Law

PC Teaser Morphies Law trafił na YouTube'a w marcu, ale dopiero w czasie E3 został dostrzeżony przez branżę, mimo że na imprezie w Los Angeles się nie pojawił. Nic dziwnego, bo pomysł na tego trójwymiarowego shootera jest niesamowity. Gdy strzelasz w jakąś część ciała, np. w nogi, twoje nogi rosną, a nogi wroga maleją. Ma to znaczenie strategiczne, bo osoba o długich nogach może wskoczyć na dach, a ten, kto wcześniej co i rusz obrywał, będzie mały i zdoła się zmieścić w dziurze. W ten sposób gra sama się balansuje (łatwiej trafić kogoś, kto zabijał i rósł), a do tego dochodzi jeszcze możliwość dystrybucji masy pomiędzy członkami drużyny. W grze pojawią się różne tryby i choć nie podano ani platform, ani daty premiery, niedługo tytuł ma trafić na Steam Greenlight.
www.morphieslaw.com

Gameloft w rękach Vivendi

BIZ Francuski koncern Vivendi, niegdyś właściciel Activision Blizzarda, od lat ostrzy sobie zęby na Ubisoft. Właśnie dokonał przejęcia udziałów większościowych – a tym samym kreatywnej kontroli – w dotychczas podlegającym Ubi Gamelofcie. Bracia Guillemot nigdy nie witali inwestorskich zapędów Vivendi z entuzjazmem. Mówi się o tym, że w następstwie przejęcia Michel ma zamiar zrezygnować z szefowania developerowi gier mobilnych i dołączyć do Yvesa w Ubisofcie. Wszystko po to, by przygotować twórców Assassin's Creedów na nadciągające starcie z uzbrojonym w potężny kapitał (10,7 mld kontra 3 mld euro dochodu rocznie) rywalem.
ubisoft.com | vivendi.com

Galeria

Torment: Tides of Numenera

Symmetry

Regalia: Of Men and Monarchs

The Last Journey

Alice VR

Polscy światowi wydawcy

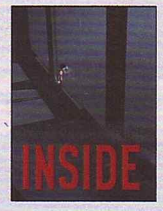
BIZ Polscy wydawcy ruszają na podbój świata! W pierwszym tygodniu czerwca zarówno Techland, jak i CDP.pl ogłosiły wejście na globalny rynek wydawniczy. Paweł Marchewka zdradził, że Techland Publishing celuje w wydawanie „dwóch dużych gier multiplatformowych oraz czterech tytułów cyfrowych" rocznie. Parę dni później okazało się, że firma zaczyna z grubej rury – jego pierwszym „dzieckiem" będzie Torment: Tides of Numenera! CDP.pl z kolei stworzyło nową markę, Klabater, która ma wspierać przede wszystkim rynek rodzimy – promować polskie tytuły na świecie. Pierwsze cztery gry, jakie wyda, to Alice VR (bazująca na eksploracji produkcja na Oculusa), jRPG Regalia: Of Men and Monarchs, Symmetry (połączenie strategii i survivalu) i The Last Journey, w której latasz pikselowym stateczkiem kosmicznym.
www.techland.pl | www.cdp.pl

10 000 000

graczy zarejestrowało się w Overwatchu w ciągu niecałych trzech tygodni od premiery, z czego 7 milionów w ciągu pierwszych dziewięciu dni. Ciekawostka: na początku czerwca Blizzard również sypnął garścią cyferek, z których wynikało, że w 93 tysiącach meczów gracze woleli dobrać do drużyny drugiego Bastiona zamiast zdecydować się na tanka lub bohatera wsparcia. Z jednej strony nas to nie dziwi, bo niełatwo zostać wyróżnionym za zagranie meczu supportem, a z drugiej zaskakuje, bo Bastiona akurat łatwo skontrować – ponoć w ciągu pierwszych dziewięciu dni zginął 189 945 309 razy.
playoverwatch.com

JUŻ NA DNIACH

Lego Star Wars: Przebudzenie Mocy (akcja)
PC, PS3, PS4, PSV, X360, XBO, 3DS, Wii U Jak już nie trafiać z blastera, to przynajmniej z klasą i zza osłony.



Inside (platformowa/logiczna)
XBO Podkręcone Limbo, w którym skradasz się w prawo, przesuwasz lodówki i kontrolujesz zombiaki, uciekając przed ludźmi z latarkami.

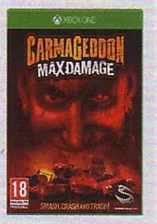
Ghostbusters (akcja)
PC, PS4, XBO Kto przez całe życie nie marzył o czyszczeniu Manhattanu z duchów w lokalnej kooperacji? Np. my.

28.06

The Technomancer (akcja/RPG)
PC, PS4, XBO Twórcy Mars: War Logs wracają na Czerwoną Planetę, by zaserwować graczom walkę w trzech erpegowych smakach.

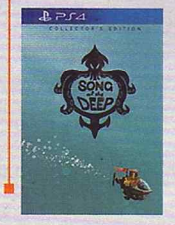
29.06

Carmageddon: Max Damage (wyścigi)
PS4, XBO Maszyny śmierci wjeżdżają na konsole. Kto jak kto, ale Krigore na pewno będzie zdzierał opony.



08.07

Song of the Deep (metroidvania)
PC, PS4, XBO Kolorowa metroidvania, tworzona pod szyldem twórców Ratcheta & Clanka, zabierze gracza w morskie głębiny.



12.07

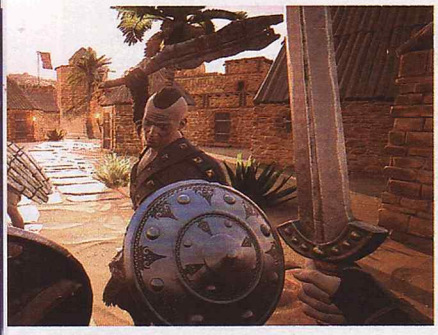
LISTA PREMIER

TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
CZERWIEC	
28 7 Days to Die (survival)	PS4, XBO
28 Lego Star Wars: Przebudzenie Mocy (akcja)	PC, PS3, PS4, PSV, X360, XBO, 3DS, Wii U
28 Prison Architect (ekonomiczna)	PS4, X360, XBO
28 Technomancer, The (akcja/RPG)	PC, PS4, XBO
29 Inside (platformowa/logiczna)	XBO
LIPIEC	
07 Inside (platformowa/logiczna)	PC
08 Carmageddon: Max Damage (wyścigi)	PS4, XBO
11 Arma 3 Apex (FPS)	PC
12 Ghostbusters (akcja)	PC, PS4, XBO
12 Song of the Deep (metroidvania)	PC, PS4, XBO
13 Crush Your Enemies (RTS)	PC, And, iOS
15 Monster Hunter: Generations (akcja)	3DS
19 Hitman – Summer Bonus Episode (akcja)	PC, PS4, XBO
19 I am Setsuna (RPG)	PC, PS4
26 Banner Saga 2, The (strategiczna/taktyczna)	PS4, XBO
26 Obduction (przygodowa)	PC
26 We Happy Few (survival)	PC, XBO
SIERPIEŃ	
2 Abzû (symulator nurka)	PC, PS4
9 No Man's Sky (space sim)	PS4
16 Bound (platformowa)	PS4
23 Deus Ex: Rozłam ludzkości (RPG/FPS)	PC, PS4, XBO
26 A.O.T. Wings of Freedom (akcja)	PC, PS3, PS4, PSV, XBO
26 Assetto Corsa (wyścigi)	PS4, XBO
26 King of Fighters XIV (bijatyka)	PS4
30 Champions of Anteria (strategiczna/RPG)	PC
30 God Eater 2: Rage Burst (akcja)	PC, PS4, PSV
30 World of Warcraft: Legion (MMORPG)	PC

TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
Grow Up (akcja)	PC, PS4, XBO
Inversus (logiczna/akcja)	PS4
Turing Test, The (logiczna)	PC, XBO
WRZESIEŃ	
09 XCOM 2 (taktyczna)	PS4, XBO
16 ReCore (akcja)	PC, XBO
20 Destiny: Rise of Iron (MMOFPS)	PS4, XBO
27 Forza Horizon 3 (wyścigi)	PC, XBO
29 FIFA 17 (sportowa)	PC, PS4, XBO
30 Final Fantasy XV (RPG)	PS4, XBO
PW: Ace Attorney – Spirit of...(powieść wizualna)	3DS
Aer (przygodowa)	PC, PS4, XBO
Journey Down, The – akt 3 (przygodowa)	PC, iOS
PES 2017 (sportowa)	PC, PS4, XBO
Redout (wyścigi)	PC, PS4, XBO
Yesterday: Origins (przygodowa)	PC, PS4, XBO
III KWARTAŁ	
10 Second Ninja X (platformowa)	PC
Assembly, The (symulator spacerowicza)	PC, PS4
Batman: A Telltale series (przygodowa)	PC, PS3, PS4, X360, XBO
Below (akcja/RPG/roguelike)	PC, XBO
Darkest Dungeon (RPG/taktyczna)	PS4, PSV
Dear Esther (symulator spacerowicza)	PS4, XBO
LawBreakers (FPS)	PC
Necropolis (akcja/RPG)	PC, PS4, XBO
Neverwinter (MMORPG)	PS4
Observatorium (logiczna)	PC
Road Redemption (akcja)	PS4, XBO
Valley (akcja)	PC, PS4, XBO
Warhammer 40,000: Eternal Crusade (MMO/akcja)	PC, PS4, XBO
Zombie Night Terror (akcja)	PC

TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
PAŹDZIERNIK	
05 CoD: Modern Warfare Remastered (FPS)	PC, PS4, XBO
07 Mafia III (akcja)	PC, PS4, XBO
11 Gears of War 4 (akcja)	PC, XBO
13 Moto Racer 4 (wyścigi)	PC, PS4, XBO
14 Dragon Quest Builders (sandbox/RPG)	PS3, PS4, PSV
14 Skylanders Imaginators (platformowa)	X360, XBO, PS3, PS4, Wii U
21 Battlefield 1 (FPS)	PC, PS4, XBO
21 Sid Meier's Civilization VI (strategiczna)	PC
25 Last Guardian, The (akcja)	PS4
28 TES V: Skyrim Special Edition (RPG)	PC, PS4, XBO
28 World of Final Fantasy (RPG)	PS4, PSV
Batman: Arkham VR (akcja)	PS4
Hero's Song (RPG)	PC
Just Dance 2017 (taneczna)	PC, PS3, PS4, X360, XBO, Wii U, Wii, NX
Tsioque (przygodowa)	PC
LISTOPAD	
04 Call of Duty: Infinite Warfare (FPS)	PC, PS4, XBO
11 Dishonored 2 (skradanka)	PC, PS4, XBO
15 Watch Dogs 2 (akcja)	PC, PS4, XBO
16 Gran Turismo Sport (wyścigi)	PS4
23 Pokémon Sun & Moon (RPG)	3DS
GRUDZIEŃ	
1 Syberia III (przygodowa)	PC
6 Dead Rising 4 (akcja)	PC, XBO
6 South Park: The Fractured But Whole (RPG)	PC, PS4, XBO
Kingdom Hearts HD 2.8 Final... (akcja/RPG)	PS4
Steep (sportowa)	PC, PS4, XBO
Titanfall 2 (FPS)	PC, PS4, XBO
Wild Eight, The (survival)	PC

Dział Info przygotowali: 9kier, Bastian, enki



Conan Exiles

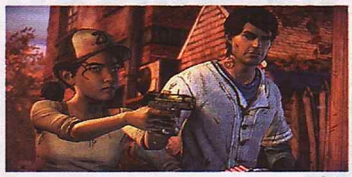
PC, PS4, XBO | survival | Funcom
13 września 2016 (wczesny dostęp)

Próbującym przeżyć w Hyborii będą doskwierać nie tylko bolączki znane z innych survivali, takie jak konieczność gromadzenia pożywienia, robienia kilofem i samodzielnego konstruowania nieruchomości. Populację tego niegościnnego świata dzielą religie – np. wyznawcy Seta oprócz dostępu do magii zyskają odporność na truciznę, ale będą musieli składać innych graczy w ofierze, by nie rozgniewać monstrualnego węża. Porządek będą też burzyć najazdy ze strony licznych frakcji enpeców. Krew naszych wrogów wymieszamy z piaskiem w wyjątkowo brutalnej walce głównie wręcz, a gdy zajdzie potrzeba odreagowania po kolejnym zgonie na serwerze – odpalimy tryb solo. ***[Monk]***

Batman: A Telltale Game Series

PC, PS3, PS4, X360, XBO | przygodowa
Telltale Games | lato 2016

Kreska? Inspirowana rysunkami Jima Lee. Oprawa? Hula na usprawnionej wersji telltale'owego silnika. Skrypt? Rozpisany na pięć odcinków i (ponoć) dojrzały. Gra ma mieszać sekwencje rozgrywane jako Bruce Wayne oraz rozdziały zaliczane w superbohaterskiej pelerynie. Studio pragnie, by oba wątki były ze sobą ściśle powiązane, stąd od wyborów podjętych w garniturze panicza Wayne'a będzie zależeć, z jakimi przeciwnikami zetknie się później Gacek. Potwierdzono udział Catwoman, Alfreda, komisarza Gordona i Vicki Vale. W rolę tytułową wcieli się Troy Baker, miauczeć w lateksie ma natomiast Laura Bailey. ***[Papkin]***



The Walking Dead: Season 3

PC, PS3, PS4, X360, XBO | przygodowa | Telltale | jesień 2016

Grywalnych bohaterów ma być dwoje – dobrze znana graczom i wyraźnie starsza Clementine, na której osobowość wpłynie finał, jaki wybraliśmy w drugim sezonie, oraz niejaki Javier. Dzięki nowemu silnikowi zombiaki obrosną w detale, o innych reformach na razie cicho sza. ***[Papkin]***

ELEX

PC, PS4, XBO | RPG | Piranha Bytes | I kwartał 2017

Skłamałbym, mówiąc, że już w pre-alfie zdążyłem wyniuchać obiecywaną przez autorów „gotyckość" Eleksa. Wiem wprawdzie, czego oczekiwać po walce, ale wciąż widziałem zbyt mało, by nie zadawać sobie pytania: „jak Piranha Bytes chce stworzyć swój Lebenswerk w 30 osób(*)?".

Entuzjazm Björna Pankratza i jego kolegów jest zaraźliwy. Słowa o pełnym złożonych interakcji erpegu z przepastnym światem, do którego studio chciało wziąć się już dwie dekady temu, powtarzał z wystarczającym przekonaniem, bym niecierpliwie wyglądał tego kolażu fantasy i science fiction.

Przypomnijmy, że w Eleksie gracz wcieli się w wysoko postawionego dowódcę Albów – jednego z czterech zamieszkujących postapokaliptyczne uniwersum narodów, które różnią się m.in. stosunkiem do tytułowej cudotwórczo-zabójczej substancji. Awaryjne lądowanie protagonisty w krainie nieprzyjaznych Berserkerów oraz deficyt eleksu, a w rezultacie zmiana tożsamości czyniąca go zdrajcą narodu, nie pozwolą mu swobodnie rozgłaszać, kim jest, ale nie będzie on bezimienny. Autorzy urozmaicą narrację flashbackami z życia herosa, co powinno udramatyzować drogę powrotną do macierzy, gdzie renegat stawi czoła dawnym pobratymcom. Pomoc wybranej frakcji uzyskamy szybko – bez tego nie ukończymy pierwszego rozdziału gry.

Wykluczenie możliwości pojednania się z Albami oznacza, że trzeba też zapomnieć o wcinaniu eleksu na surowo i uleganiu mutacjom. Nie zabraknie za to **balansowania między emocjami a „maszynową" logiką w kontaktach z populacją krainy**. Zaprezentowane we wczesnym demie interakcje były jednak dość typowe – straż krzywo patrzyła na obnażony miecz, kradzież kubka wywołała agresję słowną właścicielki, a zamach na życie milicjanta zmienił postać w gminnego wroga publicznego. Twórcy deklarują, że ludność jest pamiętliwa, podjęte decyzje miewają konsekwencje dużo później, a w razie niezałagodzenia niesnasek złotem czy dobrym uczynkiem naszym tropem ruszą łowcy nagród. **W Eleksie da się utłuc niemal każdego**, ale gra uczula na ryzyko – w pokazanym fragmencie zabójstwo żołdaka okrasił komunikat, że ktoś naskarżył wójtowi. Ostrzeżeń nie było, gdy bohater nie zdążył uratować innego potencjalnego mocodawcę przed wściekłym wilkiem.

Ciągnące się po horyzont lesiste pejzaże, które miałem okazję zobaczyć, cieszyły oko, a widok przeobrażonych rogatych szakali i raptorów dokazujących między słupami transformatorowymi zwiastował niecodzienność settingu. Kiedy bohater dotarł do zrujnowanej wieży, znalazł leżące przy zwłokach nagranie audio – Piranie cieszą się, że dzięki futurystycznym realiom mogą wykorzystywać tego typu nowinki. Kolejną, obok hakerskich minigier oraz arsenału zawierającego miotacze ognia czy nailguny, jest plecak odrzutowy. Obecnie działa on bardzo krótko, ale ponoć mało co interesuje fanów tak bardzo jak możliwość ulepszania jetpacka, więc niewykluczone, że się to zmieni.

Plecak ułatwia nie tylko eksplorację, lecz także inicjowanie starć – lot nurkowy z mieczem w dłoni kończy się boleśnie dla amortyzującej upadek ofiary. Po pierwszym lądowaniu sam zebrałem bęcki – **odświeżony względem Risenów model walki wymaga przyzwyczajenia**. Niemcy nie

Warhammer 40,000: Dawn of War III

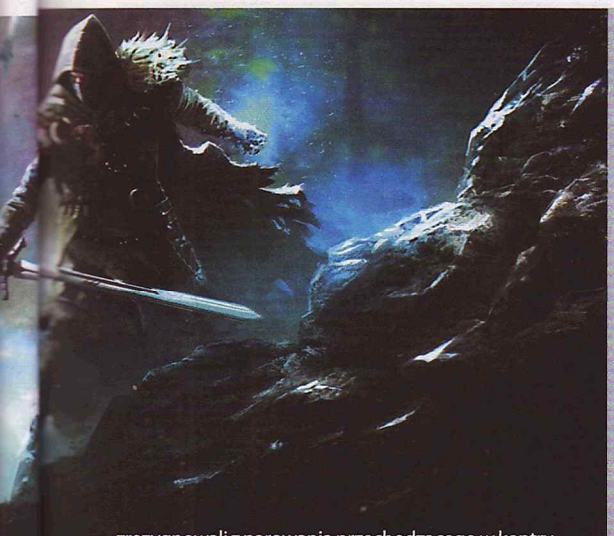
PC | RTS | Relic Entertainment | 2017

Ku naszemu rozczarowaniu Relic w czasie E3 nie pokazał z Dawn of War III niczego, czego byśmy nie widzieli wcześniej i o czym nie napisaliśmy w zapowiedzi w numerze 07/2016. Pochwalił się jedynie nowymi screenami. ***[g.]***

Day of Infamy

PC | FPS | New World Interactive | data nieznana

Mod do Insurgency, który wybił się na samodzielność. In plus, że względnie realistyczny i że zabierze nas na front II wojny światowej. In minus, że graficznie wydaje się spóźniony o dekadę. ***[Papkin]***



zrezygnowali z parowania przechodzącego w kontry ani z uników turlano-skakanych, zachowali również podział ataków wręcz na szybkie i silne, ale wszystkie akcje pochłaniają teraz pośpiesznie topniejącą wytrzymałość. Wraży homo sapiens też stosują różne metody obrony, a np. podczas walki ze zdziczałym mechem trzeba uważać na zabójcze obszarówki.

Tradycyjnie istotne będzie zachowywanie rytmu – dwa kliki nie do taktu wystarczą, by bohater stracił rezon i miał problem z utrzymaniem równowagi. Z kolei zgrabne fechtowanie ładuje kombopasek, pozwalając wyprowadzić silniejszy cios. Autonamierzanie włączymy w opcjach, tam też określimy, ilu zbójców będzie mogło atakować nas jednocześnie – rzeczywiście, w demie zeźleni żołnierze bardzo filmowo czekali, by uderzyć. Magia nie została jeszcze zaimplementowana, ale manifestować ma się tradycyjnie, np. w postaci kul ognia. Twórcy wciąż nie wiedzą, czy wprowadzą zdolności frakcyjne, choćby wydający się pasować do Berserkerów szał bojowy. Na pewno nie uświadczymy za to walki oburącz, lewa dłoń chwyci tylko tarczę lub pomocny magiczny wihajster.

W rozmowach Niemcy malują obraz gry utrzymanej w poważniejszym tonie – Albowie, dajmy na to, wyżymają eleks z żywych istot niemal niczym matriksowe maszyny pozyskujące energię z ludzi. Twórcy **nie zamierzają jednak porzucać klasycznego humoru i mrugnięć okiem**, a weteranów Gothica ucieszy obecność zarówno wariacji nt. ścierwojadów i trolli, jak i postaci mającej wyraźnie przywodzić na myśl Xardasa. Kto wie, być może będzie to nawet jeden z towarzyszy? Tych gracz zgromadzi w swojej bazie, a hałastra, wśród której znajdzie się m.in. inteligentny robot, ubarwi życie bohatera nie tylko komentarzami i zadaniami, ale i romansując. Czy powinno to dziwić, skoro wśród głównych inspiracji autorzy Eleksa wymieniają Mass Effecty i Wiedźmina? ***[Monk]***

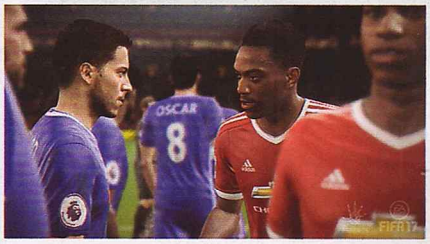
(*) Mniej więcej tyle głów liczy właściwa ekipa pracująca nad grą w niemieckim Essen. Zewnętrzni podwykonawcy przygotowują zaprojektowane przez PB animacje oraz modele broni, zbroi i stworów.

FIFA 17

PC, PS4, XBO | sportowa | EA Sports | 29 września 2016

Dwie największe zmiany w tegorocznej edycji to **nowy silnik i tryb fabularny**. O dziwo, ta pierwsza nie tylko nie wywróciła do góry nogami gry, ale nawet na pierwszy rzut oka jest prawie niezauważalna. Rozegrałem kilka meczów i nie zauważyłem ani nowych problemów, ani dużych różnic. Nieco inaczej wykonuje się stałe fragmenty (do wyboru: można wskazać kursorem miejsce, gdzie poleci piłka, albo podać do konkretnego piłkarza). Cieszy też taka drobnostka jak dezaktywowanie gracza po tym, gdy przyjął piłkę na spalonym (bo sędzia dalej zwleka z gwizdaniem, więc przynajmniej wiadomo, że dalszy bieg nie ma sensu). Z radością też przyjąłem minigrę podczas ładowania: dwóch na dwóch i maleńkie bramki (FIFA Street się kłania).

Najważniejszy jest jednak rzekomo Alex Hunter, młody piłkarz, w którego wcielimy się, by podbić Premier League. Tryb jest połączeniem kariery indywidualnej z cyklu NBA 2K z kampanią z Fight Night Champion. Krótko mówiąc: nie zdobył mojego serca. Cała otoczka, łącznie z odpowiadaniem na pytania w stylu Mass Effecta, wydaje się wydumana i zbędna. Same spotkania to już jednak normalna FIFA, tyle że sterujemy jednym piłkarzem i mamy konkretne cele do zrealizowania. Na uwagę zasługują rady po meczu: są naprawdę celne i cenne. Czekam – na pewno będę grał, ale nie wiem, czy Hunter mnie do siebie przekona. ***[MQc]***



60

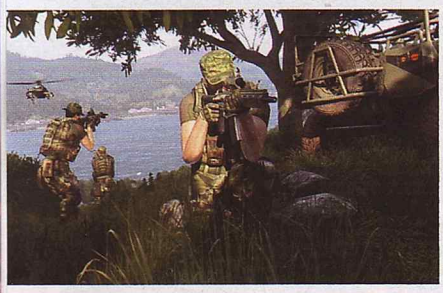
milionów 3DS-ów trafiło do graczy. Choć sprzedało się ich mniej niż Game Boyów Advance i zdecydowanie mniej niż DS-ów (154 miliony!), pokonały PS Vitę, więc Nintendo i tak ma się czym chwalić. ***[9kier]***

www.nintendo.com

The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition

PC, PS4, XBO | RPG | Bethesda | 28 października 2016

Potwierdziły się plotki, które nawiedziły sieć u progu E3 – jesienią dostaniemy zremasterowaną wersję Skyrima. Kultowy pięcioletni erpeg powróci oczywiście ładniejszy (ostrzejsze tekstury, tam nowy shaderek, tu coś wolumetrycznego) i uzbrojony we wszystkie dotychczasowe dodatki, ale najważniejsza informacja jest taka, że wzorem Fallouta 4 będzie na konsolach wspierał wybrane mody. Ci, którzy mają na Steamie grę ze wszystkimi dodatkami (lub Legendary Edition), aktualizację do edycji specjalnej otrzymają za darmo. ***[CormaC]***



Arma 3 Apex

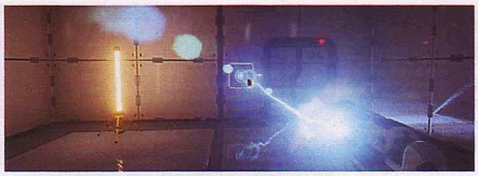
PC | FPS | Bohemia Interactive | 11 lipca 2016

Pamiętacie jeszcze Armę 3? W zależności od tego, kiedy to czytacie, jej najnowszy dodatek prezentujący 100 km² archipelagu Tanoa może być już właśnie po premierze. Wraz z nim gracze otrzymają nową kampanię co-opową, 10 nowych pojazdów, 13 nowych broni itd., itp. Ważne, że **po staremu będzie taktycznie i realistycznie do bólu**. Wraz z dodatkiem w życie wejdą liczne ulepszenia również dla podstawki – może warto znów odpalić czeskiego FPS-a? ***[enki]***

Call of Duty: Modern Warfare Remastered

PC, PS4, XBO | FPS | Infinity Ward | 5 października 2016

Pociągnięte makijażem Modern Warfare wcale nie musi się wstydzić przed co bardziej współczesnymi konkurentkami. Ale by ujrzeć Price'a HD i Zachajewa HD, nacieszyć oczy lepszymi teksturami w brazylijskich faweladach, bardziej realistycznym oświetleniem posiadłości Al-Asada i współczesnymi efektami cząsteczkowymi, jakie wygeneruje broń SAS, trzeba będzie nabyć specjalną edycję Infinite Warfare. Mało tego: jeśli dysponujecie PS4, to na mocy partnerstwa na linii Activision-Sony ogracie tytuł na miesiąc przed właścicielami innych platform. W zestawie, wraz z kampanią dla jednego gracza, otrzymamy 10 map do multi. ***[Papkin]***



The Turing Test

XBO | logiczna | Bulkhead Interactive | sierpień 2016

Odkryliśmy życie na księżycu Jowisza, ludzkości się to nie spodobało, więc niejaka Ava Turing musi nauczyć się otwierać drzwi i przenosić źródła zasilania w zimnej, pustawej bazie. The Turing Test nie ma polotu i charyzmy Portali, a szkoda, bo bardzo by się tu przydały. ***[enki]***

CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE

PC, PS4, XBO | FPS | Infinity Ward | 4 listopada 2016

Największym błędem podczas prezentacji CoD-a było poświęcenie ostatnich paru minut na przypomnienie (czyli pokazanie ładniejszej wersji) Modern Warfare. To zderzenie nowego ze starym (czy też przyszłościowego z aktualnym) jest według mnie dla Infinite Warfare druzgocące.

Nie znaczy to jednak, że zapowiada się słaba gra. Po prostu, no cóż, MW wyprzedziło swoją epokę tak bardzo, że wciąż nie udało się go dogonić. Na zamkniętej prezentacji Infinite Warfare zobaczyłem ponownie to, co pokazywano podczas konferencji Sony. Dużo strzelania na orbicie ziemskiej, linka z hakiem do szybkiego przemieszczania się przy braku grawitacji, granaty antygrawitacyjne, brutalne zabójstwa przeciwników poprzez rozszczelnianie im skafandrów. No i oczywiście wybuchy. Głośne. W próżni. (Ciekawe, czy jakikolwiek producent gry AAA odważy się kiedyś w tym aspekcie na większy realizm).

Oprócz tego widziałem jeszcze przyziemną misję w zaatakowanej Genewie. Duży plus na początku: wielu spanikowanych cywili niewiedzących, co się dzieje. Gracz musi więc siłą rzeczy uważać, by ich nie zranić i wyłowić spośród nich wrogów. Ale to żaden problem, bo w zadaniu tym wrogami były wyłącznie humanoidalne roboty. **Sztuczna inteligencja nie jest jednak zbyt lotna**: w kwestii umiejętności chowania się za przeszkodami prezentuje spryt butelek postawionych na murku.

Używana przez żołnierzy przyszłości broń jest bardzo zbliżona do tej, którą mamy obecnie. To dalej karabiny maszynowe, strzelby i granaty. Na ziemi jedynie specjalny tryb rozszerzonej rzeczywistości podświetlający przeciwników daje jednoznacznie do zrozumienia, że wszystko dzieje się w przyszłości. Ciekawym elementem było zhakowanie systemów statku powietrznego po to, by uruchomić w nim procedurę autozniszczenia. Przyznaję, to dość nietypowy jak na Call of Duty sposób radzenia sobie z przeciwnikami.

Przykro mi, ale **Infinite Warfare na razie nie przekonuje mnie do końca**. Bez wątpienia będzie to kawał grywalnego shootera w singlu, ale większych emocji się nie spodziewam. A sytuacji nie ratuje fakt, że pod względem grafiki seria już za długo stoi w miejscu (żeby nie powiedzieć, że momentami się cofa). ***[MQc]***

Berserk (tytuł roboczy)

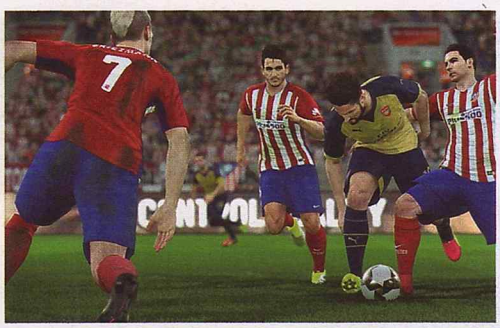
PS3, PS4, PSV | akcja | Koei Tecmo | 2017

W encyklopedii PWN przy haśle „dark fantasy" znajdziecie zdjęcie Gutsa przecinającego konia wpół wielkim mieczem. Twórcy Dynasty Warriors biorą się do adaptacji kultowego komiksu. Zwykle pierwsze części ich gradaptacji mang i anime to niewypały – oby z tą historią o niszczącej ambicji było inaczej. ***[Cross]***

Tales of Berseria

PC, PS4 | akcja/jRPG | Bandai Namco | początek 2017

Główna bohaterka to Velvet Crowe, mniej niż bardziej ubrana piratka o mrocznych supermocach, której życie najwyraźniej składa się w całości z „chińskobajkowych" klisz. Cóż, Talesy rzadko zaskakują – czekają nas kiczowata fabuła, skomplikowane systemy rozgrywki i walki mieszające grę akcji z jRPG. ***[Cross]***



PES 2017

PC, PS4, XBO | sportowa | Konami | 15 września 2016

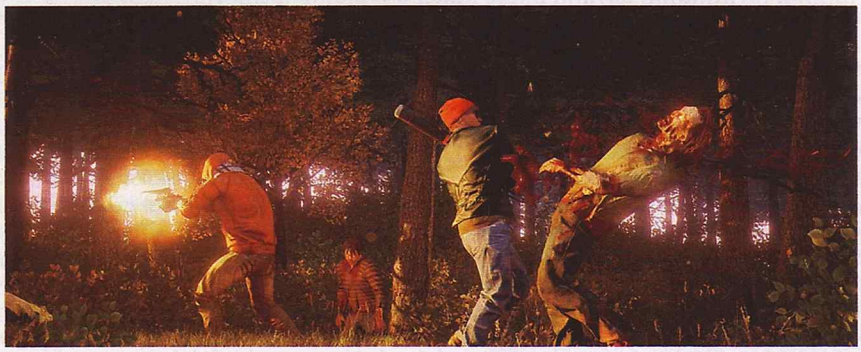
Gdy już się wydawało, że Konami znalazło dobrą ścieżkę rozwoju, która pozwoli odejść od konkurowania z Fifą (czyli postawienie na szybką, mniej realistyczną, ale bardzo przyjemną rozgrywkę), nagle w najnowszej odsłonie wykonują gwałtowny zwrot. **PES 2017 jest zauważalnie wolniejszy od poprzedniczki.** Zmieniono sposób przyjmowania piłki i dryblingi tak, że łatwiej dłużej utrzymać się w jej posiadaniu, przez co tempo mocno spadło. Na szczęście bardzo poprawiono też zachowanie bramkarzy i po raz pierwszy zastosowano AI, która uczy się stylu gracza i dostosowuje na bieżąco. To ostatnie mówię na odpowiedzialność Konami, bo rozegrałem dwa bardzo przyjemne mecze, po których jednak wszystkich tych informacji potwierdzić z całą pewnością nie jestem w stanie. ***[MQc]***

Days Gone

PS4 | akcja | Bend Studio | data nieznana

Weź Dying Lighta i usuń z niego parkur, liczbę zombie zaczerpnij z Dead Rising, a całość dopraw możliwością wykorzystania otoczenia jak w Splinter Cell: Conviction, a mniej więcej wyjdzie z tego Days Gone. Kolejna historia o tym, co to strasznego dzieje się ze światem dwa lata po pandemii, która wytępiła większość ludzkości, a dużą jej część dodatkowo zaraziła wirusem zmieniającym ją w łaknące krwi bezmózgie istoty. Główny bohater, Deacon, jest włóczęgą i łowcą nagród. Poznajemy go, gdy wykonuje zlecenie zabicia człowieka – robi to zresztą nie za pomocą broni, której mu nie brakuje, ale zombie, którym zostawia ofiarę do zjedzenia. Następuje po tym długa sekwencja posyłania w tłum (i to naprawdę ogromny) gradu pocisków, ucieczki po starej szopie, wykorzystywania otoczenia w walce (m.in. nabijania wrogów na piłę tarczową), zastawiania pułapek, rozczłonkowywania siekierą i innych tego typu przyjemności.

Niestety demo, które zobaczyliśmy, nie oddaje za bardzo tego, co będzie w finalnej wersji. Prezentacja była całkowicie skryptowana, **docelowo zaś zostaniemy wrzuceni do otwartego świata i wszystko będzie można robić po swojemu.** Będę z zaciekawieniem patrzył na to, co się będzie z Days Gone działo, bo na razie wygląda ona trochę jak ładny, ale mniej ciekawy i uboższy Dying Light. ***[MQc]***



State of Decay 2

PC, XBO | akcja | Undead Labs | 2017

CormaC, który recenzował pierwsze State of Decay, nie był nim zachwycony, ale „dwójka" ma szansę zdobyć serca fanów zombiaków (są jeszcze tacy, czy wszystkim już obrzydło?) tym, czego w „jedynce" ewidentnie zabrakło – kooperacją. Hasło „nikt nie przeżyje sam", pojawiające się w niespodziewanym zwiastunie z E3, przestraszyło mnie trochę tym, że Undead Labs robi kolejne survivalowe MMO z nieumarłymi, i rzeczywiście początkowo zmierzało ponoć tą ścieżką – gra miała wymagać stałego dostępu do internetu i zostać wydana jako free-to-play lub z dostępem bazującym na subskrypcjach. Na szczęście developerzy zrezygnowali z tego pomysłu, a **State of Decay 2 zaoferuje czteroosobowego co-opa** (obstawiam, że zrobią coś podobnego jak w Dead Island). Z ekipą – lub bez, jeśli wolisz grać solo – skupisz się, jak trzy lata temu, na pozbywaniu zielonej zarazy za pomocą zróżnicowanej broni, budowaniu społeczności i rozwijaniu bazy. W przeciwieństwie do „jedynki" sequel będzie hulał na Unreal Enginie 4, ale trudno powiedzieć, czy zachwyci wizualnie, bo zwiastun w zasadzie nie pokazuje, jak będzie wyglądała rzeczywista rozgrywka. ***[9kier]***

The Surge

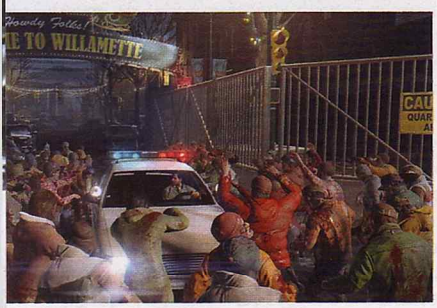
PC, PS4, XBO | akcja/RPG | Deck13 | 2017

Nazwanie tej gry cybersoulsami jest kuszące, ale się powstrzymam, choć bez wątpienia twórcy Lords of the Fallen grę From Software znają bardzo dobrze. Walka człowieka odzianego w egzoszkielet z kolejnymi maszynami bazuje na staminie, a najoryginalniejszym zastosowanym rozwiązaniem jest możliwość atakowania wybranej (prawym grzybkiem) części ciała przeciwnika – dużo efektywniej jest skoncentrować się na przykład na lewej nodze zamiast obijać wroga równomiernie. Gdy do tego dodać różne rodzaje broni, które wpływają na zasób ruchów postaci, efektowne egzekucje i spektakularnie wielkich bossów, wychodzi na to, że miłośnicy ściśle bazującej na skillu łupaniny mogą już ostrzyć miecze. ***[MQc]***

Dishonored 2

PC, PS4, XBO | skradanka | Arkane Studios
11 listopada 2016

O rozgrywce, w tym mocach Emily i Corvo, rozpisałem się w poprzednim numerze. Na E3 mogliśmy obejrzeć z bliska efekty ich działań i usłyszeliśmy głos Corvo, ale potencjalnie najlepszą rzecz developerzy zostawili na deser. W pewnym momencie kampanii trafimy do zrujnowanej posiadłości, w której nie możemy używać mocy, ale która pozwala przeskakiwać w czasie pomiędzy jej bieżącym, opłakanym stanem oraz dawną, błyszczącą złotem i srebrem chwałą. Jednocześnie przez specjalną soczewkę możemy „na żywo" podglądać to, co dzieje się w tym samym miejscu w innym czasie. Liczę na kolejny prawdziwy klasyk. ***[enki]***



Dead Rising 4

PC, XBO | akcja | Capcom | 6 grudnia 2016

Ci, którzy liczyli na zauważalną zmianę w gameplayu, mogą poczuć się nieco zawiedzeni. Wygląda na to, że kolejny raz dostaną niemal to samo. Udostępnione na targach demo pozwalało wcielić się w starego kumpla fanów – Franka Westa – i w typowym dla serii stylu wyrżnąć kilkaset zombiaków za pomocą zwariowanego oręża. W ruch poszły między innymi kusza na zawijane mikołajowe cukierasy oraz ziejąca ogniem głowa Triceratopsa. W wolnej chwili można sobie również trzasnąć selfie. Głupie to jak diabli, ale przecież właśnie o to tutaj chodzi. ***[Cursian]***

Eagle Flight

PC, PS4 | akcja | Ubisoft | jesień 2016

Gracze wcielą się w orły, by gromadnie toczyć boje na kreskówkowym paryskim niebie (na pokazie w trybie CtF). Poczucie prędkości i przestrzeni podczas lotu jest fajne, miasto spore, ale walka nie wygląda na angażującą. Gra przygotowywana jest pod hełmy VR. ***[CormaC]***

BATTLEFIELD 1

PC, PS4, XBO | FPS | DICE | 21 października 2016

Spod gąsienic czołgów buchają fontanny błota, samochód terenowy z impetem przebija się przez jedną ze ścian nośnych, dwupłatowce kąsają piechurów krótkimi seriami. Wtem niebo przysłania cielsko sterowca, latającej fortecy, jaka niemal bezgłośnie skrada się w kierunku wojsk ententy.

Electronic Arts miało wątpliwości, czy gracze w ogóle wiedzą, co to jest I wojna światowa i czy toczone w latach 1914-1918 walki pozycyjne stanowią odpowiednią podstawę dla współczesnego shootera. Niepotrzebnie. Krótka prezentacja i późniejszy godzinny stream całkowicie przykryły tak oba zwiastuny Infinite Warfare, jak i resztę targowego portfolio Elektroników. A półgodzinna sesja z grą usprawiedliwia użycie w tym tekście wielkokalibrowych przymiotników. Niech więc będzie: **Battlefield 1 to rozgrywka zachwycająca**.

Także wizualnie. W temacie efektów cząsteczkowych i zniszczalności otoczenia Frostbite nie ma sobie bowiem równych. Przyjąwszy zaproszenie do francuskiego miasteczka St. Quentin, gdzie dwie drużyny po 32 graczy starały się przejąć jak największą liczbę zabudowań, schroniłem się na moment w jednym z domostw. Raptem zdążyłem przeładować karabin, a już jedną ze ścian obrócił w niwecz pocisk, a przez kolejną przebił się czołg! W chmurach pyłu ruszyłem w kierunku drzwi, te jednak ustąpiły serii z karabinu. Po raptem półgodzinnej rozgrywce trudno o kategoryczne sądy, ale niemal każdy element otoczenia niszczał w tyleż spektakularny, co wiarygodny sposób. W żadnym miejscu nie dało się złapać oddechu!

W temacie klas postaci DICE nie wymyśla koła, serwując nam zestaw szturmowiec, wsparcie, snajper & medyk (ten ostatni wziął na siebie obowiązki inżyniera), uzupełnionych jednak o dwóch specjalistów od wehikułów (pilota i kierowcę) oraz rolę wskazującego cele lidera. Nad przejęciem sterów warto się zresztą zadumać. Nie tylko ze względu na obecność konnicy (walki z końskiego grzbietu w demie poskąpiono, a szkoda), ale również dostęp do największych w serii pojazdów o sile ognia mogącej z łatwością odmienić wynik bitwy. W tym widocznego na pierwszym zwiastunie sterowca, pod którego brzuchem co i rusz wykwitały kratery i którego upadek przemienił sporą część mapy w gruzowisko (cieszy, że pilotaż przyjął klasyczny „battlefieldowy" model, w jakim czuć ciężar wehikułów, a eksperyment z Battlefrontem zakończył się na etapie Battlefronta). Chociaż jednak usadowienie się w kabinie pilota daje pewne (złudne!) poczucie bezpieczeństwa, to byle piechur jest w stanie nawiązać walkę z dwupłatowcem. Twórcy zarzekają się, iż każde trafienie skutkuje prześwitem w skrzydłach czy kadłubie i wpływa na aerodynamikę samolotu. I faktycznie, zmiana sterowności była więcej niż wyczuwalna.

Pierwszowojenne realia dają zupełnie nową jakość.

Rozgrywka toczy się w tempie, jakiego nie powstydziłyby się co nowsze odsłony serii, stąd właśnie

Hawken

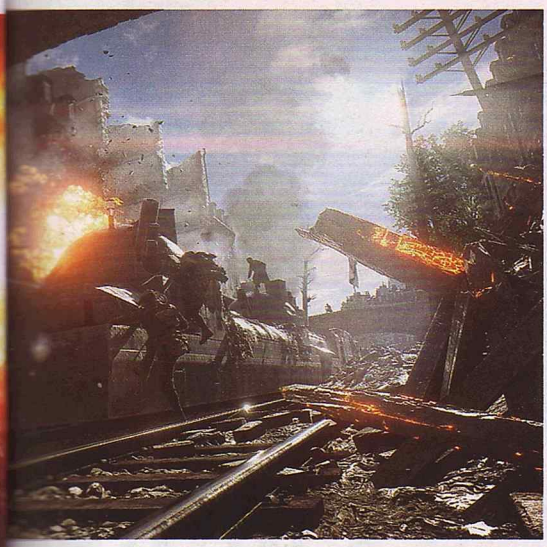
PC, PS4, XBO | FPS | Reloaded Games | lato (konsole)

Śliczna (pomimo tego, że hula na sędziwym już Unreal Enginie 3), dynamiczna strzelanka free-to-play z mechami w roli głównej ma trudną przeszłość, ale wciąż żyje. I to na tyle sprawnie, że już tego lata pojawi się na PS4 i XBO. ***[enki]***

Batman: Arkham VR

PS4 | akcja | Rocksteady | październik 2016

„Stań się Batmanem", zachęca studio Rocksteady, wskakując na rozpędzający się wagonik PlayStation VR. Dwu-, trzygodzinna gra nadleci w październiku tego roku i pozwoli prowadzić śledztwa z użyciem idealnego do VR batmańskiego trybu detektywistycznego. ***[CormaC]***



nadzwyczajna mobilność żołnierzy, brak paska staminy, spora zniszczalność wehikułów i niemrawo regenerujący się pasek zdrowia. Elektronicy, i owszem, hołdują Wielkiej Wojnie, **ale zamiast na realizm postawili na dynamikę**. No i na przesadę rodem z filmów Michaela Baya, bo też radosny chaos wylewa się z ekranu przy wtórze chrapliwych okrzyków, uderzeń bomb i zaśpiewu karabinów.

Większego znaczenia nabrała broń biała w rodzaju toporków czy łopat, a **szarża z bagnetem to jeden z najprzyjemniejszych finisherów, z jakimi wyżej podpisany zetknął się w ostatnich latach** (no i znakomity sposób, by zaskoczyć wroga w wąskim gardle tudzież rzęsistym deszczu). Istotniejsze nawet są zmienne warunki pogodowe. Jeśli w połowie meczu oberwie się chmura – zamoknięta gleba uniemożliwi czołgom swobodny przejazd przez całą mapę, mgła zmniejszy zaś widoczność, utrudniając pilotom zrzuty.

Nie pudrujmy: Battlefield 1 to festiwal recyklingu. Sporo assetów i rozwiązań podebrano wprost z „czwórki" i Battlefronta (z którego wzięto nawet niektóre elementy interfejsu). Ale **przyobleczenie znajomych rozwiązań w płaszczyk I wojny światowej daje zupełnie nową jakość**. O czym zalecam zresztą przekonać się samemu, bo też beta powinna rozpocząć się jeszcze tego lata. Jeśli tęskno wam do serii Medal of Honor, kilku pierwszych Call of Duty czy Battlefielda 1942, lepszego prezentu nie mogliście sobie w tym roku zamarzyć. ***[Papkin]***

ReCore

PC, XBO | akcja | Comcept, Armature Studio | 13 września 2016

Keiji Inafune i garść twórców stareńkiego Metroid Prime'a pracują nad platformówką, której bohaterami są dziewczyna i jej cyberpies. Czy raczej dziewczyna i tytułowy rdzeń, który można włożyć zarówno do mechanicznego czworonoga, jak i humanoidalnego robota. Na E3 można było pobiegać z psem, pająkiem i klasycznym robotem, sprawdzających się najlepiej w różnych aktywnościach – eksploracji, ucieczkach i walce. Będą podwójne skoki i od groma strzelania, ale w tej chwili rozgrywka nie jest ani ładnie animowana, ani przesadnie interesująca. Czekać nie zamierzam. ***[9kier]***

SpellForce 3

PC | RTS/RPG | Grimlore Games | 2017

Nowy zespół gmera przy gameplayowej zwrotnicy. Choć jego lokomotywa wciąż ma miksować RTS-a z rolplejem, to raz, że iście blizzardową stylówę zastąpi bardziej stonowana kolorystyka i bardziej realistyczne projekty, dwa, że będzie szybciej i przystępniej niż w poprzedniczkach, i trzy – **nowej grze zaskakująco blisko do... serii Age of Empires**. Zgromadziwszy dość zasobów, miasto można rozwinąć trzykrotnie (co skutkuje dostępem do nowych jednostek i zabudowań oraz podmianką tych już posiadanych), by to jednak zrobić, należy podbić kolejne ziemie („sektory"), wybudować filie i stworzyć szlaki handlowe (ale spokojnie, proces jest w dużym stopniu zautomatyzowany. Gracz może go natomiast znacznie usprawnić). Sporo zabawy obiecują bohaterowie (maksymalnie czworo), dysponujący najlepszymi statystykami i trzema aktywnymi zdolnościami (oraz nielichymi możliwościami rozwoju). To właśnie przy nich zasadne staje się mikro, zwłaszcza że już jeden heros to

moc porównywalna do sporej armii. Ponadto w programie: trzy strony konfliktu (ludzie, orkowie, elfy), kampania silnie inspirowana „Grą o tron" i nieco „Władcą Pierścieni", poziomy skupione wyłącznie na rolplejowaniu oraz starcia z udziałem kilkuset jednostek. Nie pograłem długo, acz uważam grę za najlepsze Age of Empires, na jakie w tej chwili nas stać, chętnie zresztą wyłożę swoje stanowisko szerzej w kolejnym wydaniu CDA. Ujęło mnie również to, że tak niewielki zespół był w stanie stworzyć tak świadomą, wysmakowaną oprawę audiowizualną. ***[Papkin]***

Oxygen Not Included

PC | strategiczna | Klei Entertainment | końcówka 2016

Twórcy Don't Starve, Invisible Inc., Mark of the Ninja i Shanków nie boją się nowych gatunków i udowodnili, że czegokolwiek się tkną, zamienia się w złoto. Tym razem **zapowiedzieli wariację na temat Fallout Shelter**, ale jestem pewna, że podkręcą zarządzanie kolonią tak, że tu nie znudzi się po paru dniach. Będziesz zapewniał obywatelom wodę, jedzenie, ciepło, tlen i dużo więcej – zakładam, że występujący na końcu zwiastuna nawał komunikatów o stresie, różnych rodzajach śmierci, zbyt wysokim ciśnieniu,

nowych duplikantach i pierwiastkach, braku energii, martwych uprawach, oczyszczaniu powietrza... to wcale nie żart i rzeczywiście będzie co robić. ***[9kier]***

Killer Instinct: Season 3

PC, XBO | bijatyka | Iron Galaxy | już jest

Potwierdziły się marcowe przecieki, wedle których grono wojowników w Killer Instict: Season 3 miałby zasilić generał Raam. Okrutny przywódca Szarańczy z serii Gears of War rzeczywiście załomotał do bram znakomitej bijatyki (jest już dostępny), uzbrojony w swoje charakterystyczne ząbkowane ostrze oraz zdolny poszczuć przeciwnika chmarą głodnych krylli. ***[CormaC]***

We Happy Few

PC, XBO | survival | Compulsion Games | 2016

Początek – gdy bohater odstawia przymusową pigułkę szczęścia i widzi, że to, co zmiażdżył, to nie piniata, lecz krwawa miazga po szczurze – sugerował, że twórcy Contrastu próbują zrobić coś intrygującego. Survival z pogranicza „Equilibrium", „Mechanicznej pomarańczy" i BioShocka, w którym bohater będzie craftował, zdobywał wodę i pożywienie oraz przyjmował tabletki, by wtopić się w społeczeństwo. Szkoda, że brzydkiemu, zrujnowanemu miastu i powtarzalnym wrogom brakuje charakteru, a sama rozgrywka jest na razie pozbawiona klimatu. ***[9kier]***

Cuphead

PC, XBO | platformowa | Studio MDHR | 2016

Tytułowy Cuphead ma filiżankę zamiast głowy, ale wygląda, jakby odrąbać Mikiemu czubek głowy i włożyć do środka czerwoną słomkę. To wrażenie było silne już w zeszłym roku, kiedy stylizowany na starą dobranocką tytuł miał się koncentrować wyłącznie na co-opowych walkach z bossami, i jest silne teraz, kiedy do formuły doszły etapy wyrwane z typowej, bardzo staroszkolnej platformówki. Ślicznie animowanej i klimatycznie, choć jeszcze nie do końca dobrze udźwiękowionej (ludzie na YouTubie się nie znają!). Co najważniejsze – grę wciąż da się ogrywać w kooperacji. ***[9kier]***

HORIZON ZERO DAWN

PS4 | akcja | Guerrilla Games | 28 lutego 2017

Odziana w skóry bohaterka biega po świecie, strzela z łuku do przypominających dinozaury czy żyrafy robotów, a gdyby tego było mało, w uchu ma coś w rodzaju słuchawki Bluetooth, tyle że z epoki kamienia łupanego. Nie pytajcie.

The Guild 3

PC | RTS/RPG | Golem Labs | 2016

– *Trzecia Gildia to połączenie najlepszych rozwiązań części pierwszej i drugiej* – zaczyna pokaz główny projektant. Banalne? Owszem, ale wychowanie obu poprzedniczek faktycznie tu czuć. W dodatku berbeć ma chętkę zawalczyć z największą bolączką rodziców: wysokim progiem wejścia. Wkraczając na mapę (najmniejsza ma być rozmiarów tych największych w The Guild 2), możemy się spodziewać nie utopienia w oknach opcji i ścianach tekstu, ale prostoty, rozbudowanej później napływem nowych mechanizmów, jakie mają być wprowadzane wraz z pokonywaniem kolejnych szczebli drabiny społecznej. **Znów czeka nas lawirowanie między rolplejem i strategią, acz ten pierwszy element będzie się dało sprowadzić do minimum** (przykładowo szukając żony, będziemy mogli zarówno smalić cholewki do dzierlatki, jak i... wykupić ją za twardą walutę od jednego z bogatych rodów). **Nowa ma być estetyka** (mniej pstrokata i bardziej realistyczna, co widać chociażby w proporcjach), cel pozostanie natomiast znajomy: przejąć wpływy nad poszczególnymi dzielnicami i prześcignąć pozostałe familie. Premiera? „Optymistycznie spoglądamy na rok 2016". ***[Papkin]***

Death Stranding

PS4 | akcja | Kojima Productions | nieznana

Pierwszy owoc kooperacji na linii Hideo Kojima – Sony. W roli głównej wystąpi Norman Reedus (czyli Daryl z serialu „The Walking Dead"). Niepokojący zwiastun zdradza, że partnerować mu będą martwe ryby i równie martwe kraby. ***[Papkin]***

Just Dance 2017

PS3, PS4, X360, XBO, Wii, Wii U, Nintendo NX
taneczna | Ubisoft | październik 2017

Przy akompaniamencie „Don't Stop Me Now" tancerze zapowiedzieli kolejną odsłonę roztańczonej serii. Kroki do ponad 40 piosenek poznają posiadacze wszystkich konsol, także Nintendo NX. ***[Papkin]***

Założenia tytułu brzmią tak, jakby szef projektu zgodził się na WSZYSTKIE pomysły, jakie padły w firmie podczas zakrapianej burzy mózgów. Gry jednak chyba po to właśnie są, by pokazywać tak dziwaczne światy, które w innym przypadku nie miałyby szans zaistnieć. I pomimo oczywistej absurdalności **całość się broni bardzo konsekwentnym i jednak pociągającym stylem**. Miałem okazję przez chwilę pograć, by zobaczyć, czy tytuł będzie lepszy od bardzo lubianego przeze mnie Far Cry Primal (a jest do niego pod wieloma względami naprawdę podobny). Nie jestem zawiedziony. Bohaterka jest ciekawa, a i fabuła obiecuje rozwikłanie największej zagadki (co się, kurde, stało ze światem, że jest tak absurdalny?).

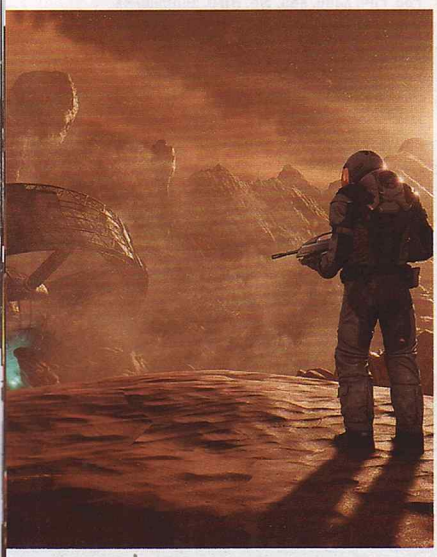
Podobnie jak w Primalu mamy tu crafting pułapek czy strzał, zbieranie niezbędnych składników i walkę z mniejszymi lub większymi wrogami. Większość z nich można pokonać na dwa sposoby. Pierwszy to brutalna siła i unicestwienie, ale ciekawiej jest przejąć nad nimi kontrolę, by walczyły u naszego boku – tak, znów kłania się Primal. Elementy erpegowe zarysowane są tu jeszcze mocniej niż w grze Ubisoftu. Dobieramy bohaterce ubrania zmieniające jej zdolności, rozwijamy umiejętności w walce, korzystamy z trybu focus, który pozwala na odkrycie słabych punktów przeciwników, a także pokazuje trasy ich patroli itp. W samej walce nieco przeszkadzał mi tylko brak zablokowania kamery na celu, bo ciągłe uniki i próba zajścia wroga od tyłu to nie są najprostsze czynności (zwłaszcza że energia nie regeneruje się sama).

Horizon ma zapewnić zabawę na kilkadziesiąt godzin. Już teraz wygląda pięknie, a jej świat jest bogaty i zróżnicowany. W sumie czego chcieć więcej? ***[MQc]***

Hitman – Summer Bonus Episode

PC, PS4, XBO | skradanka | IO Interactive | 19 lipca 2016

Lada chwila fani Agenta 47 położą mordercze łapki na bonusowym odcinku, w którym znajdą dwie misje niezwiązane z głównym wątkiem fabularnym – dziewicze podróże zabójcy do Sapienzy i Marrakeszu. W tym pierwszym miasteczku trzeba będzie odprawić na „emeryturę" aktora na planie wysokobudżetowego filmu SF podczas klimatycznych nocnych zdjęć na miejskim ryneczku. Na wielkim, gwarnym rynku w Marrakeszu trzeba będzie natomiast zapobiec sprzedaży tajemnic firmy budowlanej. Epizod wprowadzi również nowe wyzwania, a także lokacje do trybów eskalacji i nieuchwytnych celów. ***[CormaC]***



Farpoint

PS4 | FPS | Impulse Gear | 2016?

Jedna z wielu anonimowych gier stworzonych z myślą o VR. Na dobrą sprawę wiadomo tylko tyle, że bohater ląduje na nieznanej planecie i podziwia pustynny krajobraz, przyozdobiony tu i ówdzie ruinami obcej cywilizacji. Chwilę później wszystko zaczyna wybuchać, dzielny heros pruje do wrogów z futurystycznego karabinu, a na scenę wkracza przerośnięty pająk. **Jak na warunki rzeczywistości wirtualnej wygląda to nawet nieźle**, ale to chyba jedyny powód, by w ogóle zawracać sobie Farpointem głowę. ***[Cursian]***

Phantom Dust HD Remaster

PC, XBO | karcianka/RPG | Microsoft | 2017

Wygląda na to, że fani tego osobliwego połączenia karcianki i gry akcji mogą na jakiś czas zapomnieć o pełnoprawnym reboocie. Po zamknięciu studia Darkside gigant z Redmond stracił zapał do marki i postanowił ograniczyć się do zwykłego remastera. Tytuł ukaże się w przyszłym roku i przyniesie współczesne sieciowe „ficzery", a także ułatwi dostęp do talii pozwalających nawiązać równorzędną walkę z innymi graczami. Co ciekawe, zgodnie ze słowami Shannon Loftis, nie powinniśmy się za to spodziewać podbitej rozdzielczości ani większej liczby fps-ów. 480p w 2017 roku, serio? ***[Cursian]***

Star Trek: Bridge Crew

PC, PS4 | symulator | Red Storm Entertainment | jesień 2016

Gra osadzona w Abramowskiej wersji uniwersum Star Treka pozwoli czwórce graczy wskoczyć w hełmy VR, by zasiąść na mostku okrętu Gwiezdnej Floty jako kapitan i trójka oficerów. Wspólnie wykonywać będą misje podsuwane przez tryb fabularny lub generator zadań. Wygląda to fajnie, ale aż cztery zestawy VR w jednym miejscu...? ***[CormaC]***

TITANFALL 2

PC, PS4, XBO | akcja | Respawn Entertainment | 28 października 2016

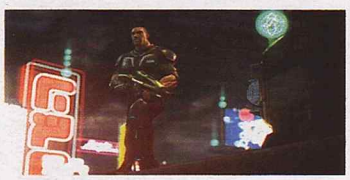
Każda plotka, wyciek i spekulacja znalazły potwierdzenie: Respawn zrzuci na pole walki sześć nowych tytanów, pozwoli pilotom wykorzystać linkę z hakiem i przedstawi kampanię dla jednego gracza (znaczy – w część pierwszą też dało się grać w singlu, wystarczyło zalogować się na miesiąc po premierze, ho, ho). No i zaprosi na Kresy użytkowników PS4. Poza tym jednak: by odkryć w Titanfallu nowości, potrzeba wysiłku. I to tytanicznego!

Wraz z dziewiątką innych graczy meldujemy się na Boomtown, które – zgodnie z nazwą – wygląda, jakby wybuch wybrzmiał tu niejeden raz. W nowym trybie bounty hunt mamy zgromadzić łupy, ubiwszy wskazane przez grę tytany, a przy okazji przebić się przez widma i powstrzymać przed realizacją zadania tzw. konkurencję. A jeśli powinie nam się noga – wziąć obie kończyny za pas, meldując się w punkcie ewakuacyjnym, nim zwycięzcy „dorżną watahę". **Pierwsze wrażenie? Pozytywne!** To ta sama dynamiczna rozgrywka z podwójnym skokiem, bieganiną po ścianach i zrzutami, które są w stanie postawić dotychczasowy układ sił na głowie. Tkwią w tym ogromna siła drugiego Titanfalla, ale także poważny problem.

Podczas obu rozgrywek, jakie udało mi się zaliczyć podczas EA Play, nowości rzadko wychodziły na pierwszy plan. W temacie oprawy Titanfall nie poczynił znaczących postępów, sterowanie jest znajome, podobnie jak część gadżetów i mocy (vortex shield). Największym novum okazuje się wspomniana linka z hakiem, którą dysponuje jednak wyłącznie front rifleman, jedna z trzech zaprezentowanych klas. Gadżet nie tylko pozwala pilotom szybciej przedostać się ku bitewnej zawierusze, ale także wykonać efekciarskiego finishera na co bardziej ludzkim oponencie i błyskawicznie wspiąć się na grzbiet tytana. Na mechanicznym cielsku uskuteczniamy klasyczne rodeo, zakończone wrzuceniem do czeluści wrogiego mecha granatu lub pozyskaniem baterii (o jaką można później wzbogacić maszynerie naszych kamratów).

Zwiększenie mobilności awatarów to dobry pomysł, a w połączeniu z tradycyjnym, parkurowym zestawem ruchów daje poczucie jeszcze większej kontroli nad polem bitwy. Ciekawie rysują się także nowości w arsenale, taki counter sniper, ażeby zrekompensować brak wyrzutni lin, robi użytek z gwiazdek grawitacyjnych, jakie przyciągają przeciwników i uniemożliwiają im swobodne poruszanie się. Zaprezentowano także dwa „nowe" tytany. Przy czym cudzysłów bierze się stąd, że – jak uwrażliwiał Vince Zampella z Respawn – stanowią one ewolucje maszyn już poznanych. Taki Scorch to w zasadzie Atlas-bis. Siedząc za jego sterami, możemy wykorzystać moździerz, przyszpilić niemilców falą uderzeniową, a gdy zrobi się za gorąco – rozpuścić nadlatujące pociski za pomocą tarczy termicznej. Ion zastawia natomiast pułapki, odbija wystrzelone w swoją stronę rakiety i atakuje laserowym promieniem, jaki podebrano od Cyklopa z „X-Menów". A, pojawiły się też niby-efektowne finishery. Niby. Cała reszta pozostaje na etapie deklaracji. O kampanii trudno wyrokować, na razie wiadomo tyle, że ma eksplorować więź między pilotem a jego maszyną, że pojawią się wątki samoświadomości tytanów i że prawdopodobnie będzie to wcale niesubtelna zrzyna z „Ja, Robot".

Za sterami drugiego Tytana poczujecie się dziwnie znajomo. Pytanie, czy obszerniejszy arsenał i fabularna podbudowa wystarczą, by zapewnić tytułowi długie życie. Poprzedni Titanfall był znakomitą zabawką... ale na jakieś kilkanaście godzin. Respawn ma jednak pomysł, co zrobić, by tym razem



Crackdown 3

PC, XBO | akcja | Reagent Games | 2017

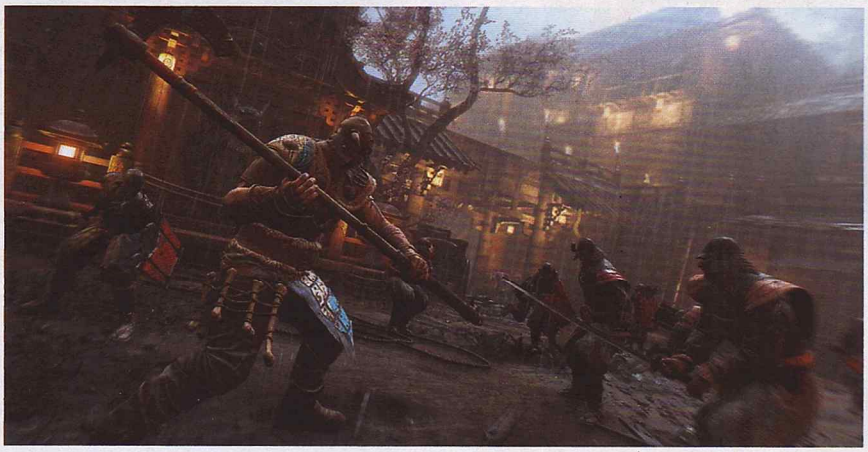
W zeszłym roku na konferencji Microsoftu Crackdown 3 obiecywał supermoce „chmury", a na tegorocznych targach pojawił się wyłącznie jako wzmianka, że jego premiera dopiero w 2017, ale za to także na PC. ***[gem]***

Tyranny

PC | RPG | Obsidian Entertainment | 2016

W agendzie znalazły się: silnik Pillars of Eternity, izometryczna perspektywa, świat, w którym zło („zniuansowane zło") zwyciężyło, angażujące emocjonalnie wybory, jakie wpłyną na przyszłość krainy. ***[Papkin]***

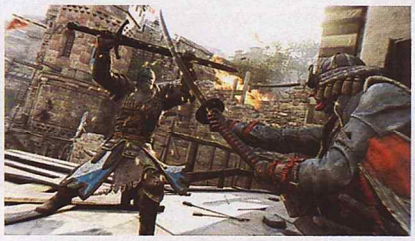
gracze nie katapultowali się z mecha przedwcześnie. Studio obiecuje długie wsparcie dla swojego dziełka (tym razem za dodatkowe mapy nie trzeba będzie płacić), zatrudniono także Todda Aldermana, człowieka, który odpowiadał za progresję w czwartym Call of Duty. Z głębi serduszka życzę, by ten akurat Tytan nie upadł po kilku miesiącach. ***[Papkin]***



For Honor

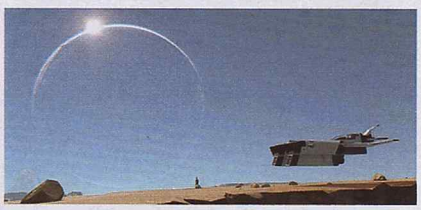
PC, PS4, XBO | akcja | Ubisoft Montreal | 14 lutego 2017

A śmiali się ze mnie w redakcji! A ironizowali: „taaak, na pewno będziesz w to grał!". A ja mówiłem, że wystarczy, żeby twórcy dodali do tej gry kampanię, a będzie to tytuł, jakiego nie widzieliśmy od Die by the Sword. No i dodali. Historia jest głupia jak wszystko, co wrzuca do jednego worka samurajów z rycerzami i wikingami. Nie chodzi jednak o to, żeby się nadmiernie wczuwać w fabułę, ale po prostu cieszyć się następującymi po sobie krwawymi, bardzo „męskimi" walkami.



Tu nie ma szybkiego odturliwania się czy błyskawicznych skoków. Wojacy to ogromne draby, uzbrojone w ciężkie żelastwo i potrafiące uderzyć tak, że ręce i nogi wzlatują w powietrze. Szeregowi przeciwnicy to mięso armatnie, ale nie takie jak w seriach z „Warriors" w tytule. Tu miecze nie przechodzą przez zbroje i ciała jak przez watę. Każdy zamach, każde trafienie ma tu swój ciężar. Prawdziwa zabawa zaczyna się oczywiście podczas starcia 1 na 1 z silnym wrogiem. System jest trywialnie prosty – są trzy strefy: górna, prawa i lewa, które można atakować i w których można się bronić. Od refleksu zależy, czy się to uda i czy wyprowadzimy mocną kontrę. Oczywiście przeciwnicy nie są przyspawani do ziemi: mogą się ruszać, niekiedy nie trzeba parować uderzeń, bo wystarczy w miarę zręcznie się uchylić, by cios przeciął powietrze.

Nie wiem, na ile twórcom starczy pomysłowości, żeby rozgrywka nie stała się zbyt powtarzalna, a przez to niestrawna w większych dawkach. Trzymam za nich kciuki, bo **For Honor zapowiada się na wyśmienity pomysł na spędzenie walentynek** – bo właśnie wtedy ma premierę. ***[MQc]***



Dual Universe

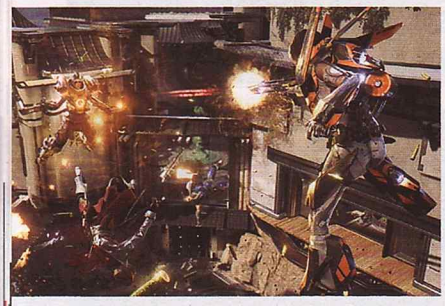
PC | sandbox | Novaquark | 2018

Debiutanci z Paryża połasili się na zeswatanie No Man's Sky z Minecraftem. Dual Universe to multiplayerowy sandbox na jednym ogromnym serwerze, którego zawartość będzie stale tworzona proceduralnie w miarę odkrywania nowych planet i zasiedlania ich przez graczy. Pionierzy sami mają sobie budować osady i miasta, a także statki kosmiczne wraz z ich programowalnymi modułami AI. Sami mają tworzyć politykę (państwa, stronnictwa) oraz ekonomię opartą na handlu i górnictwie. Premiera za dwa lata, ale pierwsze alfy ruszą już w tym roku. ***[enki]***

Bound

PS4 | podróżopodobna | Plastic | 16 sierpnia 2016

Nowa gra polskich speców od rzeczy dziwnych, ładnych i wymykających się jednoznacznym określeniom (Linger in Shadows, Datura) doczekała się nowego zwiastuna i daty premiery. Pokierujemy w niej fantastycznie animowaną baletnicą „odwiedzającą swoje wspomnienia". Będzie w tym i coś z platformówki 3D, i coś z Podróży, a gracze mogą również oczekiwać dużej zagadki, którą uda się rozwiązać tylko dzięki ich wspólnemu wysiłkowi. Warto mieć ją na oku, choćby ze względu na oprawę. ***[enki]***



LawBreakers

PC | FPS | Boss Key Productions
sierpień 2016 (wczesny dostęp)

Klasowa strzelanka Cliffa Bleszinskiego podbiera co nieco z Unreal Tournamenta i Overwatcha, wprowadzając własne strefy obniżonej grawitacji na mapach i pozwalając fruwać podczas walki. Co ważne, strzelanie zapewnia dodatkowy odrzut (jest nawet przycisk służący do szybkiego otwarcia ognia za plecy, by zarazem przyspieszyć i poczęstować ścigającego rakietą w twarz), a różnorodność postaci będzie się opierać nie tyle na zdolnościach specjalnych, ile na rodzajach używanych przez nich pukawek. Wczesny dostęp już w sierpniu, ale w szeregach Blizzarda paniki nie odnotowano. ***[enki]***

Serious Sam VR: The Last Hope

PC | FPS | Croteam | lato 2016 (wczesny dostęp)

Croteam też umie w wirtualną rzeczywistość. Chyba. Chorwaci pracują nad minikontynuacją Poważnego Sama, jaka ukaże się na Oculusa i HTC Vive (być może również na PlayStation VR). Jej wczesna wersja powinna zadebiutować jeszcze tego lata. ***[Papkin]***

CO PISZCZY W ODLEGŁEJ GALAKTYCE?

Konferencja EA rzuciła nieco światła na powstające w różnych studiach gry na licencji Star Wars. Dosłownie nieco. Oto strzępki informacji przekazane w zbiorczej prezentacji, w której twórcy mówili głównie o tym, jaki to zaszczyt i frajda pracować przy tych egranizacjach.

Ekipa Visceral Games (Dead Space, Battlefield Hardline) pracuje nad grą akcji wspierana przez Amy Hennig (scenarzystka i reżyserka serii Uncharted) i Jade Raymond (producentka m.in. pierwszych trzech Assassin's Creedów i Watch Dogs). O samej grze wiadomo tyle co nic: że opowie oryginalną historię zbudowaną wokół nowych postaci, a akcję osadzono na Tatooine. Twórcy mają jeszcze dużo czasu, by opowiedzieć więcej, bo premiery spodziewać się należy dopiero w 2018 roku.

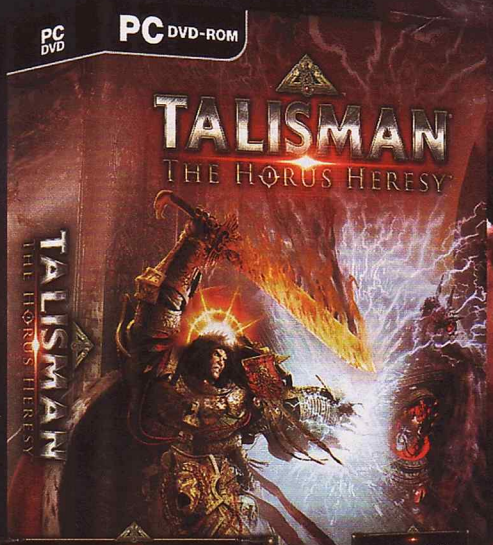
Kanadyjskie Motive – studio założone przez Jade Raymond – dłubie przy debiutanckim projekcie. Producentka zdradziła tylko tyle, że jest on związany ze Star Wars Battlefront, ale na razie możemy jedynie zgadywać, czy chodzi o rozszerzenie, czy o „dwójkę". Premiera w przyszłym roku.

Studia Criterion i DICE połączyły siły, by przygotować dla posiadaczy zestawu PlayStation VR – i tylko dla nich – specjalną misję (tak, wygląda na to, że jedną) do Battlefronta. Dodatek zatytułowany po prostu X-Wing Mission będzie darmowy dla wszystkich posiadaczy gry w wersji na PS4 i rozłoży skrzydła do pozycji bojowej w tym roku. Szkoda, że dodatek jest tak mały, ale mam nadzieję, że to dopiero wstęp do triumfalnego powrotu symulatorów ze świata Gwiezdnych Wojen.

Kawałkiem starwarsowego tortu uraczył się też Respawn Entertainment. Twórcy Titanfalla mają nam dać grę action adventure z akcją ukazaną z perspektywy trzeciej osoby, osadzoną „w innej epoce Gwiezdnych Wojen" i obficie nafaszerowaną „starwarsowym WOW!". Daty premiery nie podano, co najpewniej oznacza, że to pieśń bardzo odległej galaktyki.

Na dźwięk nazwy BioWare serca fanów RPG i Gwiezdnych Wojen przyspieszają do galopu. Niestety nie było jednak mowy o Knights of the Old Republic III. Zamiast tego erpegowi giganci będą dalej produkować zawartość do Star Wars: The Old Republic. Taki sam plan – tyle że dotyczący mobilnego SW: Galaxy of Heroes – ma studio Capital Games. ***[CormaC]***

PC DVD PC DVD-ROM



DODATKOWA ZAWARTOŚĆ:
ODEZWA HORUSA
5 DRUKOWANYCH KART
JEDNOSTEK
MAPA SEKTORA
NASZYWKA: OKO HORUSA

SŁYNNE UNIWERSUM. WYJĄTKOWA PLANSZÓWKA

TALISMAN
THE HORUS HERESY

PL NAPISY cdp.pl

nomad games Tabletop Gaming Redefined · GAMES WORKSHOP · WARHAMMER 40,000 · cdp.pl misja: rozrywka

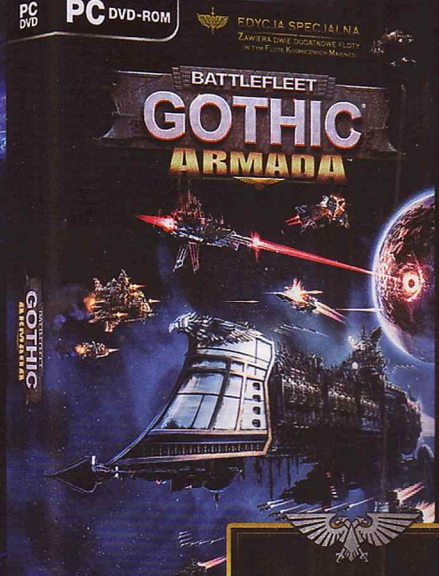
Talisman: The Horus Heresy© Copyright Games Workshop Limited 2016. the Talisman: The Horus Heresy logo, Talisman, the Talisman logo, The Horus Heresy, The Horus Heresy Eye logo, GW, Games Workshop, Space Marine, 40K, Warhammer, Warhammer 40,000, 40,000, the 'Aquila' Double-headed Eagle logo, and all associated logos, illustrations, images, names, creatures, races, vehicles, locations, weapons, characters, and the distinctive likeness thereof, are either ® or TM, and/or © Games Workshop Limited, variably registered around the world, and used under licence. Nomad Games is the registered trademark Nomad Games Limited. All Rights Reserved to their respective owners.

ZAMÓW W cdp.pl
misja: rozrywka

GRA STRATEGICZNA POZWALAJĄCA WZIĄĆ UDZIAŁ W KOSMICZNYCH BITWACH ROZGRYWAJĄCYCH SIĘ W UNIWERSUM WARHAMMER 40,000

BATTLEFLEET GOTHIC ARMADA

PC DVD PC DVD-ROM



DODATKOWA ZAWARTOŚĆ
PORADNIK
ŚCIEŻKA DŹWIĘKOWA Z GRY
MAPA SEGMENTUM OBSCURUS
NAKLEJKI

12 www.pegi.info · PL NAPISY cdp.pl

"SOLIDNA, DŁUGA KAMPANIA SINGLE PLAYER, ŚWIETNIE ZROBIONE TAKTYCZNE BITWY, BARDZO DOBRZE ODDANY KLIMAT "CZTERDZIECHY", ROZBUDOWANY TRYB SKIRMISH I MULTI ORAZ ŁADNA GRAFIKA I BRAK PROBLEMÓW TECHNICZNYCH - OTO W DUŻYM SKRÓCIE BATTLEFLEET GOTHIC: ARMADA" - GAMEZILLA.PL

KUPUJĄC EDYCJĘ SPECJALNĄ OTRZYMUJESZ DWIE FLOTY, W TYM FLOTĘ KOSMICZNYCH MARINES

12 www.pegi.info · PL NAPISY cdp.pl

WWW.BATTLEFLEETGOTHIC-ARMADA.COM

TINDALOS INTERACTIVE · GAMES WORKSHOP · WARHAMMER 40,000 · FOCUS HOME INTERACTIVE · cdp.pl misja: rozrywka

Battlefleet Gothic: Armada. Copyright © Games Workshop Limited 2016. Battlefleet Gothic: Armada, the Battlefleet Gothic: Armada logo, Battlefleet Gothic, the Battlefleet Gothic logo, GW, Games Workshop, Space Marine, 40K, Warhammer, Warhammer 40,000, 40,000, the 'Aquila' Double-headed Eagle logo, and all associated logos, illustrations, images, names, creatures, races, vehicles, locations, weapons, characters, and the distinctive likeness thereof, are either ® or TM, and/or © Games Workshop Limited, variably registered around the world, and used under licence. All rights reserved to their respective owners. Battlefleet Gothic: Armada is developed by Tindalos Interactive and published by Focus Home Interactive. All logos, trademarks or registered trademarks belong to their respective owners. All rights reserved.

Mount & Blade II: Bannerlord

PC | akcja/strategiczna/RPG
TaleWorlds Entertainment | 2017?

To może być ziszczone marzenie fana sandboksów, zwłaszcza jeśli lubi średniowieczne klimaty. Bannerlord pozwala zarówno na strategiczne zarządzanie na mapie świata, jak i wzięcie spraw w swoje ręce i szlachtowanie przeciwników przy próbach przejmowania warowni. Gra będzie miała jakiś narzucony fabularnie cel, ale w sposób bardzo dyskretny: gracz równie dobrze może go olać i zdecydować się na karierę kupca, rycerza czy... króla świata. M&BII **to projekt przeogromny** i jeśli choć część założeń uda się zrealizować – wow, to będzie gra na całe lata. ***[MQc]***

DropZone

PC | MOBA | Sparkypants Studios | 2016

Po co światu kolejna MOBA? Nie mam bladego pojęcia, ale według twórców ta ma być zupełnie inna. Po pierwsze **na arenie zmierzą się ze sobą tylko dwaj gracze**, a po drugie każdy z nich pokieruje aż trzema jednostkami jednocześnie. Swoich podopiecznych można modyfikować, wymieniając im broń i pancerze, co zapewne przełoży się również na dostępne umiejętności. Tytuł ma cechować się szybkim tempem, a mecze będą trwać nie więcej niż kwadrans. Jeśli jeszcze nie zasnęliście, to informuję, że przyjmie toto model free-to-play. ***[Cursian]***

Far

PC, XBO | survival | Mr. Whale's Game Service | IV kwartał 2016

Moje małe objawienie targów. Stylowa wizualnie i dźwiękowo gra o poruszaniu potężnej maszyny w prawo po niekończącej się, postapokaliptycznej pustyni. Pojazd to minipoziom sam w sobie, po którym musimy się poruszać, uzupełniając paliwo, rozwijając żagiel itp. Bez interfejsu, bez przeszkadzajek, w dzień i w nocy – tylko ty, twój pojazd i suchego przestwór oceanu. ***[enki]***

WATCH DOGS 2

PC, PS4, XBO | akcja | Ubisoft | 15 listopada 2016

Wiadomo było, że pierwsza część Watch Dogs to tylko wprawka. Nie od razu konkurencję GTA zbudowano, więc bardzo dobrze, że Ubisoft nie zraził się raczej chłodnym przyjęciem i stara się rozwinąć markę, prezentując sequel. Ten jednak wcale nie pod każdym względem jest lepszy od oryginału.

Na początek jednak to, co udało się na pewno. Miasto. Choć smutna szarość Chicago mi się podobała, bo budowała nieco ponury klimat, to San Francisco jest po prostu bardzo ładne i ma naprawdę piękne mosty, obecne też w grze. Niestety nie zostało odwzorowane w skali 1:1, ale i tak duży szacunek należy się za to, że świat jest około dwukrotnie większy niż w „jedynce".

Głównym bohaterem nie jest już Aiden, a zamiast niego mamy niezbyt charyzmatycznego czarnoskórego młodzieńca, członka hakerskiej grupy Dedsec. Wizerunek tych cyberprzestępców to zresztą najbardziej kontrowersyjna rzecz w całej grze. Sam niespecjalnie się na tym znam, ale jakoś nie wyobrażam sobie, żeby naprawdę najtęższe umysły potrafiące włamać się do najpilniej strzeżonych serwerów wyglądały i zachowywały się tak, jakby je żywcem wziąć z „filmu o hakerach" nakręconego w latach 90. ubiegłego stulecia. Krótko mówiąc: niestety jest naiwnie, a niekiedy wręcz infantylnie. O czym najlepiej chyba świadczy to, że w grze dodano co-op z możliwością pokazywania sobie różnych gestów. Nie ma ich wiele, ale oczywiście musiały się wśród nich znaleźć wystawione środkowe palce.

Rozgrywka zmieniła się w stosunku do poprzedniej części raczej umiarkowanie. Dalej procedura przed akcją jest taka sama: dostać się w jakieś miejsce, zhakować kamerę, rozejrzeć się, poprzeszkadzać przeciwnikom i wejść po to, żeby załatwić sprawy siłowo. Bohater dysponuje teraz dwoma dronami: latający ma niewielki zasięg, ale pozwala zajrzeć tam, gdzie nie sięga oko kamer (można też wprost z niego hakować), a jeżdżący

Forza Horizon 3

PC, XBO | wyścigi | Playground Games | 27 września 2016

W tym roku głównymi wygranymi E3 okazali się pecetowcy, którzy za własne przyjęli większość marek wcześniej wyłącznie konsolowych. Jedną z najważniejszych takich nowopecetowych, a przy okazji dla mnie osobiście najlepszą grą pokazów, była Forza Horizon 3 – seria, która zrodziła się w cieniu torowych Motorsportów, ale w przeciwieństwie do nich oferowała otwarty świat, co w moim przypadku wystarczyło, by zupełnie zastąpić tamtą wcześniejszą. Zgodnie z nową polityką Microsoftu jeden zakup wersji cyfrowej da przy tym dostęp do obydwu wersji gry i pozwoli swobodnie wymieniać dane pomiędzy nimi (wspólny profil), a także razem bawić się graczom obydwu platform jednocześnie.

Scenerią trzeciej, największej odsłony Horizon stała się Australia i zmiana półkuli okazała się dla twórców szansą, by dodatkowo poszerzyć formułę wyścigów. W garażu wśród 350 pieczołowicie („forzavistnie") odwzorowanych aut miejsce znalazły także buggy, które idealnie sprawdzą się na plażach Złotego Wybrzeża. W ramach imprez festiwalu, którego organizacja tym razem należeć ma właśnie do nas (co oznacza możliwość modyfikacji każdego z wyzwań w grze!), przemierzymy także pustynie i kaniony, lasy deszczowe i betonowe dżungle. Pojawią się także nowe atrakcje, jak autoskoki, ochrona konwojów, strefy driftów i naturalnie zupełnie inne, kompletnie odjechane „pokazówki". Cieszy również możliwość stworzenia własnej „stacji radiowej" dzięki zintegrowanemu Groove Music. ***[g.]***

Killing Floor: Incursion

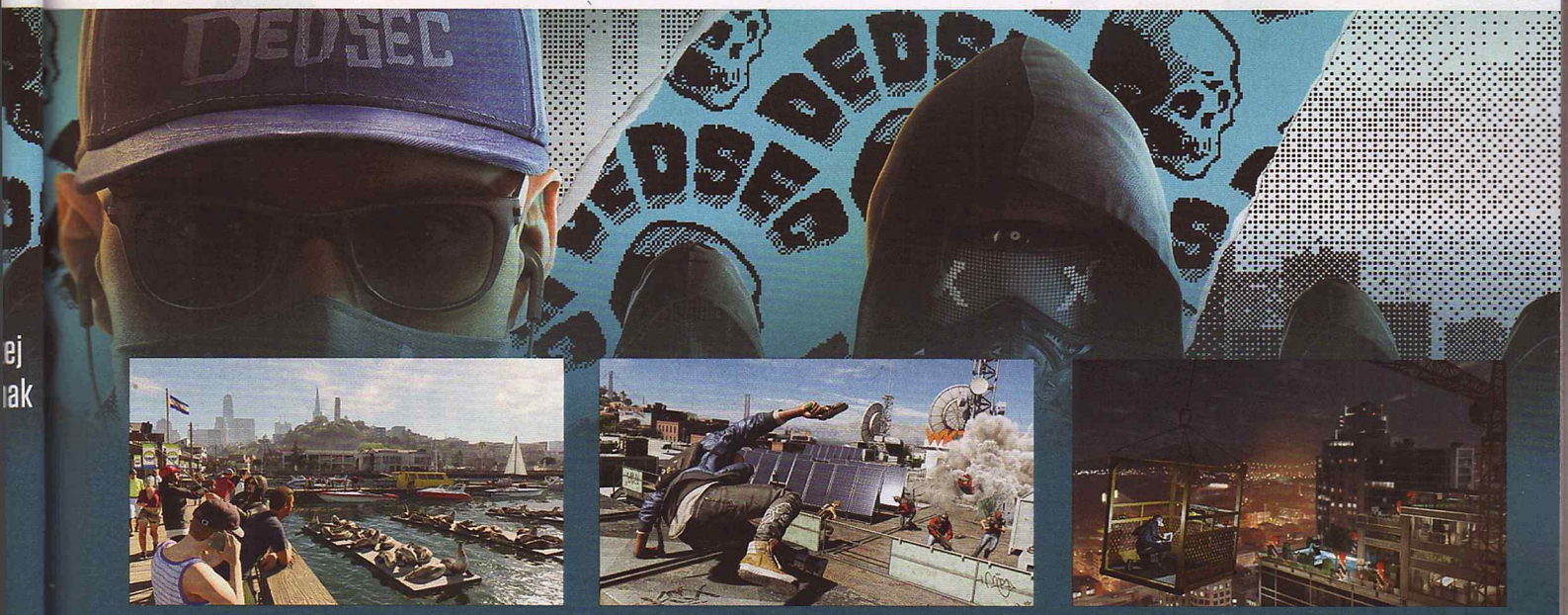
PC | FPS |Tripwire | data nieznana

Miłośnicy zbiorowego szlachtowania zombiaków będą mieli okazję jeszcze głębiej zanurzyć się w radosnym chaosie i odstrzelić parę łbów w rzeczywistości wirtualnej. O ile dysponują Oculusem Touch. ***[Cursian]***

Warframe

PC, PS4 | akcja | Digital Extremes | już jest

Futurystyczna co-opowa strzelanko-siekanka już wkrótce wzbogaci się o tryb... sportowy – Lunaro. To gra bez przemocy – przypominająca nieco Rocket League – w której tenno próbują wrzucić kulkę w dziurę bronioną przez rywali. ***[enki]***

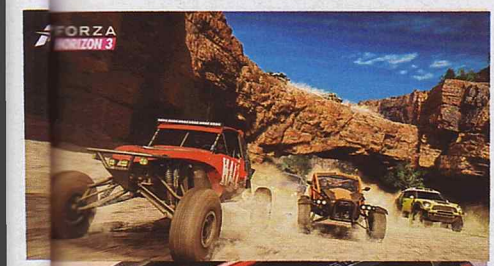


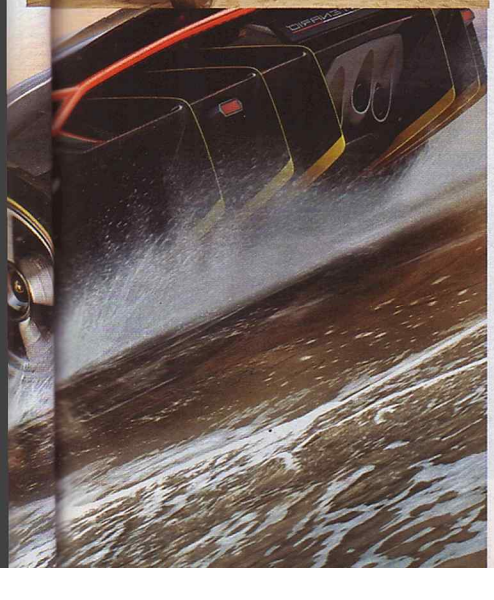
to taki mały R2D2, który dzięki opcji wysunięcia „cyberręki" może zostać użyty do włamywania się do pilniej strzeżonych systemów. No i z jakichś powodów ludzie i psy (czworonogi też niestety czasem trzeba będzie zabijać – choć teoretycznie całą grę uda się ukończyć bez spowodowania choćby jednej ofiary śmiertelnej) nie zwracają uwagi na to, że obok nich jeździ lub lata dron...

Większe zmiany dotyczą innych elementów gry, z personalizacją postaci na czele. Rasiści będą zmartwieni, bo koloru skóry zmienić się nie da, ale już ubranie – całkowicie dowolnie. Do tego stopnia, że nasz haker może chodzić w crocsach... Mam nadzieję, że w grze będzie wątek romansowy, który po ich założeniu będzie automatycznie niedostępny.

W porównaniu do poprzedniczki **hakować można więcej rzeczy i na różne sposoby**. Np. kamery da się nie tylko przejąć i przez nie patrzeć, ale także wyłączyć. Stojące na parkingu samochody można zdalnie uruchomić i wysłać wprost w grupę wrogów. Do tego doszedł jeszcze specjalny sposób widzenia w stylu „trybu detektywistycznego" – podświetla ważne dla misji elementy otoczenia i działa nawet wtedy, gdy patrzymy przez oko kamery.

Watch Dogs 2 pokazywane było na PS4 i tym razem nie ma ryzyka ściemy. **Gra wygląda dobrze, choć nieco gorzej choćby od GTA V.** Niestety czas ładowania etapu był tak długi, że w trakcie dało się pójść na prezentację South Parku i wrócić, gdy pasek zbliżał się do końca. Ja zagram i przejdę na pewno, bo „jedynka" mi się podobała, ale nie mam wątpliwości co do tego, że to jeszcze nie jest ostatnie słowo Ubisoftu skierowane do fanów Rockstara. ***[MQc]***

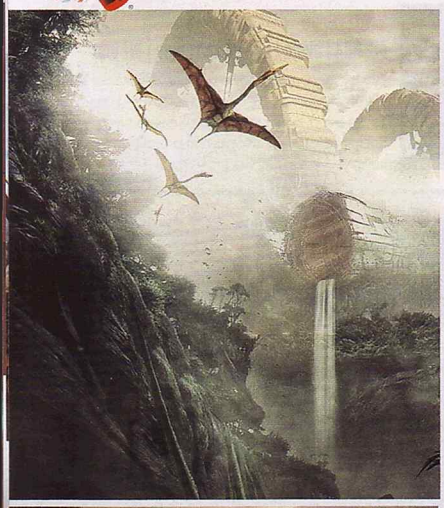




Steep

PC, PS4, XBO | sportowa | Ubisoft Annecy | grudzień 2016

Jedyna nieprzeciekniętą wcześniej gra, jaką zaprezentowały na swoich 30. urodzinach Ubiki. Współautorzy The Division (oraz modułów dla wielu graczy do Splinter Cella i Asasyna) klepią linijki niezbyt ekstremalnego tytułu traktującego o zimowych sportach ekstremalnych. Przywdziawszy na głowę kask z logo Red Bulla, wyprawimy się na podbój Alp i Alaski, gdzie pojeździmy na desce snowboardowej, zaliczymy slalom narciarski, uskutecznimy skoki ze spadochronem i (o czasy, o obyczaje!) skorzystamy z wingsuita. **Świat gry ma być otwarty, a ona sama zachęcać do wyszukiwania alternatywnych tras**, bicia rekordów, porównywania wyników ze znajomymi, realizowania rozlicznych wyzwań oraz, rzecz jasna, do utrzymanej w duchu fair play między wieloma graczami (acz spokojnie, niepoprawni samotnicy będą mogli wyłączyć system kolizji z innymi zawodnikami). Niewykluczone, że na jakiś czas po grudniowej premierze Ubi pozwoli nam na górskie szaleństwa z Oculusem na czole. Swoją drogą – jeśli chcielibyście poszusować przed grudniową premierą, na stronie Steepgame.com wciąż można zapisywać się do bety. ***[Papkin]***



Robinson: The Journey

PS4 | przygodowa | Crytek Studios | data nieznana

The Climb (recenzja w numerze) to przedsmak wizualnej uczty, jaką szykuje Crytek. Po prawdzie prezentowana na targach awaria statku kosmicznego i późniejsza wizyta na obcej planecie wyglądają tak dobrze, że... gracze słusznie obawiają się, czy PS4 będzie w stanie udźwignąć te frykasy (tytuł ma korzystać z gogli PlayStation VR). Sama **gra miesza mechanizmy przedstawione w The Climb z eksploracją i elementami przygodówki**, a jej wizytówką będą nie tylko dinozaury, ale i pewien rozgadany robocik. ***[Papkin]***

Overland

PC | survival/taktyczna | Finji | data nieznana

Takiego połączenia chyba nikt się nie spodziewał! Overland to turowy i w dodatku drużynowy (ale bez multi) survival. Przejedziesz w nim samochodem przez szereg minimalistycznych graficznie, generowanych proceduralnie (więc nie wiem, po co wybór trasy) postapokaliptycznych map. Będziesz przeszukiwać śmietniki, walczyć z dziwnymi kreaturami, dobierać osoby i zwierzęta do towarzystwa i pomocy, a co jakiś czas zmieniać środki lokomocji. ***[9kier]***

Crash Bandicoot

PS4 | platformowa | producent nieznany | 2017

Spodziewaliśmy się tego, bo Sony rzucało graczom kolejne okruszki, ale teraz wiemy na pewno – Crash Bandicoot powraca! Nie tylko jako postać w Skylanders, ale przede wszystkim w remasterach CB, CB2: Cortex Strikes Back i CB: Warped. Będę grała jak szalona. ***[9kier]***

GEARS OF WAR 4

PC, XBO | akcja | The Coalition | 11 października 2016

To chyba największy tytuł Microsoftu i wygląda na to, że firma chce zrobić z niego lokomotywę, która pociągnie nie tylko granie na Xboksie, ale i spróbuje odzyskać nim królestwo pecetów.

Okazuje się, że znienawidzony przez wielu – choćby przez nachalne próby wymuszenia aktualizacji – Windows 10 przywita Gearsy z otwartymi skrzydłami. Niestety – tylko on. **Ostatnia wersja Okienek będzie niezbędna, by wziąć na pececie udział w najnowszych przygodach wojaków walczących z Szarańczą.** GoW4 stał się tym samym tytułem dwuplatformowym. W przypadku tej produkcji pójdzie to jednak o wiele dalej, niż można było przypuszczać. Jeśli ktoś kupi grę na XBO w wersji cyfrowej, dostanie ją za darmo także na pecety. Mało tego – pomiędzy tymi platformami będzie można się dowolnie przełączać: postępy w kampanii mają być współdzielone między konsolą i komputerem. W grze powinno być również wspólne środowisko dla co-opa i bardziej tradycyjnego, opartego na rywalizacji modułu multi. Na razie nie wiadomo, jak twórcy chcą zbalansować zabawę w tym ostatnim przypadku, ale widać jest to możliwe, skoro zdecydowali się napuścić konsolowców na wyposażonych w dokładniejsze kontrolery pecetowców.

Niby wszystko OK, ale gdzie tu świeżość?!

Sama gra zaś... Cóż – to stare Gearsy. Celowo nie użyłem słowa „dobre", bo po obejrzeniu materiału zaprezentowanego na E3 nie jestem w stanie stwierdzić tego z pełnym przekonaniem. **To stara gra: mamy bieganie, klejenie się do ścian i... nic więcej.** Rzucają się w oczy pokraczne niekiedy nieskładności w animacji i klasyczny, wprowadzony już ładnych kilka lat temu pomysł na zabawę. Nie zrozumcie mnie źle – to dalej może się podobać i pewnie dostaniemy sprawnie poskładaną rozgrywkę, tyle że wielu zupełnie nowych klocków tu raczej nie będzie.

Ci, którzy brali udział w teście multi lub czytali wrażenia z niego, pewnie skojarzyli, że na E3 pokazano te same zabawki co tam – tyle że w nowym, tym razem już kampanijnym kontekście. W ośmiominutowym materiale drużyna podczas potężnej burzy piaskowej z wyładowaniami elektrycznymi stawia czoła fali mniej lub bardziej inteligentnych wrogów, przedzierając się przez odsłonięte tereny do dających schronienie przed zawieruchą hal. Na zewnątrz można było zobaczyć, jak wichura wpływa na otoczenie, demolując budynki dookoła. Ciekawie wyglądała scena z katapultą – reżyseria z użyciem skryptów wykorzystuje tu stary patent strzelania do rzutków (w tym przypadku pocisku wystrzelonego z machiny oblężniczej). Efektowne, choć to nic nowego.

Trochę lepiej zrobiło się, gdy komandosi skryli się przed smagającym wichrem. Nie powiem, miotacz pił tarczowych wzbudził nostalgię. Pierwszy raz takie cudo widziałem jeszcze za czasów Quake'a II i moda

Pokémon Sun & Moon

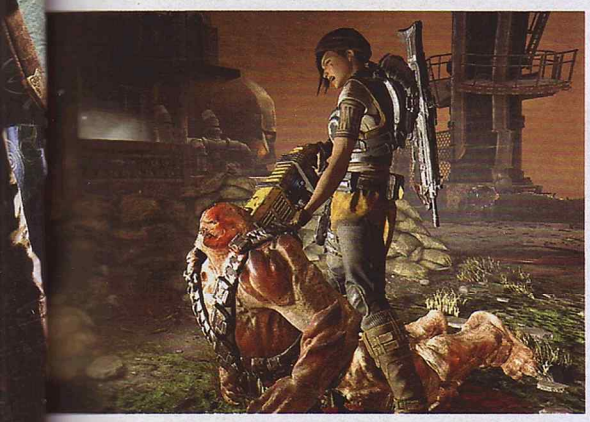
3DS | RPG | Game Freak | 23 listopada 2016

Nowe stworki o zaskakująco fajnych designach, hawajskie klimaty nowego regionu Alola, tryb walki free-for-all dla czterech graczy. Game Freak szykuje prawdziwą ucztę dla fanów Pokémonów. Uprzedzając pytanie: tak, to dobry moment, żeby kupić 3DS-a, zwłaszcza że walczyć i wymieniać się można z ludźmi z całego świata. ***[spikain]***

Pyre

PC, PS4 | strategiczna/taktyczna | Supergiant Games | 2017

Zwiastun z E3 jest tylko pozornie nowy – nie dostrzegłam w nim żadnej świeżej sceny, zmieniła się wyłącznie muzyka. Warto jednak o Pyre przypomnieć, bo twórcy Transistora i Bastionu znają się na rzeczy, a narrację znów poprowadzi boski Cunningham. ***[9kier]***



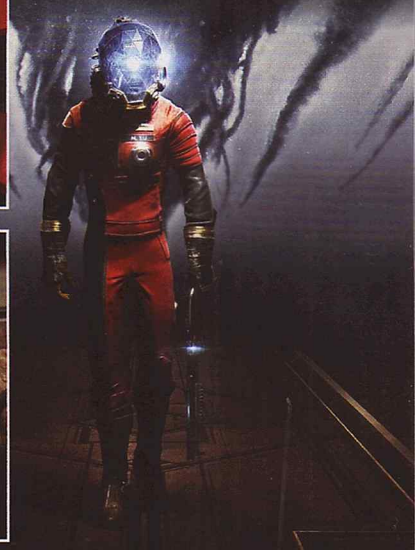
Chaos. Tu broń ta działa dokładnie tak samo: to wirujące, najeżone zębami dyski, które przecinają materię organiczną i odbijają się od nieorganicznej. Fajna rzecz, bo pozwala kombinować: przy odrobinie wprawy da radę zdejmować nią wrogów za osłonami. To samo zresztą jest możliwe przy pomocy dropshota, czyli miotacza wierteł, które potrafią na żądanie opadać pionowo i przewiercać się przez przeciwników, na końcu wybuchając. Ta broń akurat świetnie zadziałała z podmuchami wiatru, bo wywoływane nią fontanny gruzu porywane były przez podmuchy i parę razy solidnie zdewastowały okolicę. Jest też nóż, który oferuje całe sekwencje ruchów pozwalających np. wyciągnąć wroga zza osłony lub w efektowny sposób pozbawić go życia ciosem podbródkowo-mózgowym.

Niby wszystko jest tu OK, niby klocki składają się w spójną całość. Jednocześnie jednak **po prostu wiem, że ta gra mnie nie zaskoczy niczym szczególnym**. Oczekujcie solidnej rozgrywki, oczekujcie powrotu starych – tym razem już dosłownie, bo przyprószonych siwizną – znajomych. Nie oczekujcie jednak niczego, co was zadziwi. ***[Krigore]***

Prey

PC, PS4, XBO | akcja | Arkane Studios | 2017

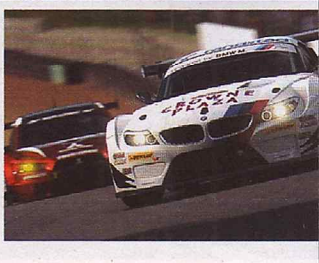
Pojawienie się na E3 informacji o pracach nad nowym Preyem było tajemnicą poliszynela, a jednak udało się nas zaskoczyć. **Gra nie ma nic wspólnego z ubitą w 2014 „dwójką".** Z „jedynką" zresztą też. Twórcy Dishonored dostali polecenie wymyślenia marki na nowo – stąd brak cyferki w tytule – i oto, na co wpadli. Będzie rok 2032 i wcielimy się w Morgana Yu (lub Morgan, jeśli wybierzemy żeńską protagonistkę – imię pasuje do obu), obiekt wątpliwego moralnie eksperymentu, którego stawką jest znaczący rozwój gatunku ludzkiego. Żeby jednak przysłużyć się ludzkości, Morgan będzie musiała najpierw przeżyć, gdy stację kosmiczną, na której przebywa, odwiedzą tajemniczy, owadopodobni Obcy, jakich zwalczać trzeba będzie bronią, specjalnymi zdolnościami, sprytem i narzędziami znalezionymi na stacji. Akcja – ukazana z perspektywy pierwszej osoby i, jak sugeruje zwiastun, momentami intensywna – tego „psychologicznego thrillera" toczyć się będzie w jednej dużej lokacji, którą będzie można swobodnie zwiedzać. Więcej o obiecującym nowym dziele Arkane powinniśmy dowiedzieć się na początku sierpnia, gdy gra nawiedzi QuakeCon. ***[CormaC]***



Gran Turismo Sport

PS4 | wyścigi | Polyphony Digital | 16 listopada 2016

Gran Turismo znalazło się w ciekawym miejscu – regularne premiery Forzy i multiplatformowa znakomitość Project CARS stawiają tę niegdyś najważniejszą markę wyścigową w roli pretendenta. Ale Kazunori Yamauchi zna ludzi. I tych w studiu, którzy wykroją dla niego realistyczny model jazdy, tonę modeli prawdziwych samochodów oraz m.in. zorientowany wokół gry serwis e-sportowo-społeczno-ściowy. I tych z Międzynarodowej Federacji Samochodowej, którzy zezwolą najlepszym graczom na zdobywanie w GTS cyfrowych licencji kierowców wyścigowych. ***[enki]***



Spider-Man

PS4 | akcja | Insomniac Games | data nieznana

Pająk wyplątał się wreszcie z sieci, w jaką pięć lat temu pochwycił go duet Activision & Beenox. Z tradycją boleśnie przeciętnych egranizacji chcą zerwać autorzy Ratcheta & Clanka, którzy nie związą jednak tytułu ani z nadchodzącym filmem, ani z żadną komiksową serią. Poza oklepaniem kilku znajomych łotrów (w tym Rhino) zrobimy użytek z **rozbudowanego jak nigdy parkuru i efektownego systemu walki** z wykorzystaniem otoczenia. Wejrzymy też w pogmatwane życie prywatne Petera Parkera. PS: gra jest prześliczna! ***[Papkin]***

Mages of Mystralia

PC | akcja | Borealys Games | 2017

Magowie Mystralii prezentują się trochę jak wariacja na temat Magicki, głównie dlatego, że autorzy obiecują system tworzenia zaklęć pozwalający na nieskończoną (takiego słowa użyli, ale wiadomo, że to przesada) liczbę możliwości. Ma być taktycznie i przygodowo, bo też czary będą służyć nie tylko do walki, ale i do rozwiązywania zagadek. Jest także dość infantylnie, ale z nowego, kolorowego zwiastuna tryska magia i przygoda. I to się raczej nie zmieni – scenariusz zostanie napisany przez Eda Greenwooda, który jakieś pół wieku temu stworzył świat Forgotten Realms. ***[9kier]***

Bulletstorm Remaster

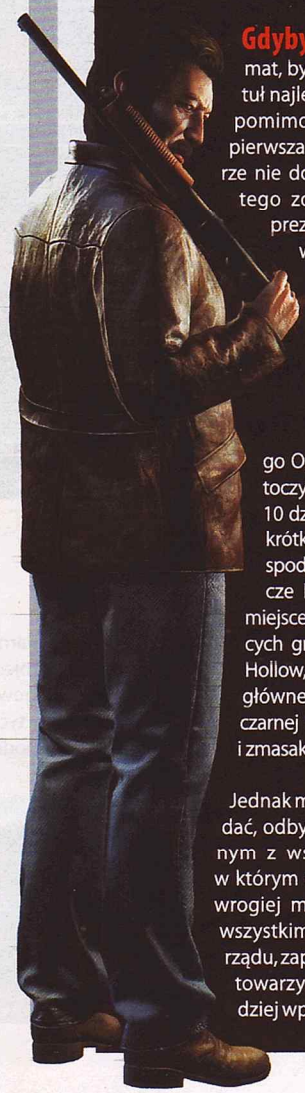
XBO | FPS | People Can Fly | data nieznana

Dziwna sprawa, bo gry oficjalnie nie ogłoszono do tej pory. Elektronicy milczą, konta społecznościowe People Can Fly umarły w tamtym roku – a pomimo tego wśród materiałów udostępnionych przez Microsoft znaleziono cztery screeny zwiastujące nadejście odnowionego Bulletstorma. Pożyjemy, zobaczymy. ***[Krigore]***

MAFIA III

PC, PS4, XBO | akcja | Hangar 13 | 7 października 2016

Stoisko 2K, na którym prezentowano głównie Mafię, było bez wątpienia najładniejsze i najbardziej klimatyczne na całych targach. Wzorowane na nowoorleańską ulicę, ze stylowymi neonami, stolikiem z cosplayerami wróżącymi z kart i miniseną z grającym na żywo zespołem.



Gdyby gra utrzymała taki styl i klimat, byłoby to murowane 10/10 i tytuł najlepszej produkcji 2016. Jednak pomimo tej otoczki uderzyła mnie pierwsza niepokojąca rzecz: dziennikarze nie dostali do rąk padów. Zamiast tego zobaczyliśmy dość obszerną prezentację tego, jak gra będzie wyglądać. Premiera już lada miesiąc i warto byłoby chyba udostępnić tytuł do ograna.

Nowe Bordeaux (czyli odpowiednik Nowego Orleanu z 1968 roku), w którym toczy się akcja, podzielone będzie na 10 dzielnic. Dostaliśmy na początek krótką przebieżkę po tym, czego się spodziewać. Jest bagniste i tajemnicze Bayou, są Frisco Fields, czyli miejsce dla bogaczy pełne imponujących gmachów i parków, jest Delray Hollow, czyli rodzinne strony Lincolna, głównego bohatera, i była siedziba czarnej mafii, która została zdradzona i zmasakrowana przez Włochów.

Jednak misja, którą przyszło nam oglądać, odbyła się we French Ward – znanym z wszelkich uciech dystrykcie, w którym rządzi Wujek Lou, brat bossa wrogiej mafii. Zajmuje się on przede wszystkim czerpaniem korzyści z nierządu, zapewniając luksusowe panie do towarzystwa najbogatszym i najbardziej wpływowym ludziom w mieście. Aby przejąć dzielnicę i zniszczyć Lou, na początek trzeba spowodować, że straci 100 000 dolarów. Sposobów do osiągnięcia tego celu jest wiele: można zaatakować jego alfonsów, przejąć cały dom publiczny czy np. zniszczyć jego łodzie używane do szmuglowania narkotyków.

Niezależnie od obranej drogi do misji można się przygotować, wzywając furgonetkę z bronią, by napakować kieszenie pociskami, granatami czy koktajlami Mołotowa. (Da się też próbować załatwiać sprawy po cichu, ale na dłuższą metę nie ma jak celnie puszczona seria z karabinu). Gdy Lincoln osiąga zamierzony cel, udaje mu się sprowokować wujka Lou do opuszczenia kryjówki i zorganizowania wspólnie ze skorumpowanym politykiem rejsu mającego na celu zgromadzenie pieniędzy, które załatają dziurę budżetową spowodowaną przez bohatera. To oczywiście najlepsza okazja do tego, by pozbyć się jednego z najważniejszych członków włoskiej mafii, a zarazem poszerzyć wpływy w mieście.

Czyżby fabuła miała zejść na drugi plan?

Te ostatnie wiążą się z dodatkową warstwą rozgrywki – dyplomacją. Lincoln ma trójkę pomocników: Cassandrę, Burke'a i znanego z poprzedniej części sagi Vito Scalettę. Wszyscy są przydatni, ale jak to bywa z zarządzaniem zespołem – nie da się zadowolić każdego, w końcu pojawią się niesnaski, ktoś poczuje się niedoceniony itd. W demie padło na Burke'a, który poczuł, że nie jest traktowany odpowiednio, i postanowił odejść z rodziny. To zaś otwo-

Grow Up

PC, PS4, XBO | akcja | Ubisoft | sierpień 2016

Kontynuacja przygód czerwonego robocika B.U.D.-a, znanego z Grow Home. Sympatyczny blaszak zyska na mobilności i nauczy się lepiej wykorzystywać wszechobecne rośliny. Przyda mu się to, bo na zbadanie czeka ponoć cała planeta. ***[Cursian]***

Raiders of the Broken Planet

PC, PS4, XBO | akcja | MercurySteam | data nieznana

Zapowiedziana dwa miesiące wcześniej gra twórców Castlevanii: Lords of Shadow zaistniała na E3 wyłącznie w formie naładowanego akcją teasera. Dowiedzieliśmy się tyle, że będzie to dynamiczny, futurystyczny shooter TPP (ze sporym nastawieniem na obijanie wrogów wręcz) z kampanią i multi. ***[enki]***

rzyło nową misję – zdradę wszak należy ukarać przykładnie i bez sentymentów.

Strzelanie **wygląda na bardzo satysfakcjonujące,** egzekucje dokonywane na wrogach godne są najbrutalniejszego kina akcji, przeciwnicy nie zawracają sobie głowy chowaniem się za przeszkodami, tylko radośnie łykają każdą dawkę ołowiu, ale jedna rzecz mnie w tym wszystkim nieco zastanawia. Obie Mafie stworzone przez Czechów miały dwa silne elementy: charakterystyczną dla najlepszych filmów gangsterskich klasę i duży nacisk na ciekawą opowieść. W Mafii III trudno o to pierwsze, bo Lincoln to mściciel-opryszek, którego nie podejrzewam o założenie garnituru wcześniej niż do trumny. To drugie zaś jest o tyle problematyczne, że jeśli w zależności od dokonanych wyborów możemy stracić dowolnego ze swoich przybocznych, to niewykluczone, że i historia jest tu potraktowana nieco pobłażliwie i „przy okazji". Obym się mylił. ***[MQc]***

Deus Ex: Rozłam ludzkości

PC, XBO, PS4 | RPG/FPS | Eidos Montreal | 23 sierpnia 2016

Kojarzycie dowcip z pierwszego kwietnia, wedle którego Deux Ex miał zupełnie zmienić stylistykę? Otóż dowcip ten ma drugie dno – materiał wówczas udostępniony okazał się prawdziwy, a pochodzi z czegoś, co twórcy nazwali breach, a co jest zupełnie nowym trybem rozgrywki w Deus Ex. Wcielamy się w cybernetycznych włamywaczy, którzy penetrują wirtualną rzeczywistość, by kraść korporacjom cenne dane. W praktyce wygląda to tak, że po prostu idziemy przed siebie i... prujemy z cyfrowych broni. To najprawdziwszy, radosny shooter w oryginalnej stylistyce i bez większości rolplejowych rozkmin z kampanii. Wow! ***[Krigore]***

Shadow Tactics: Blades of the Shogun

PC | RTS/taktyczna | Mimimi Productions | IV kwartał 2016

Współpracujący z Daedalic twórcy z Mimimi podjęli się przywrócenia do życia gatunku reprezentowanego niegdyś przez m.in. Commandos i Desperados. Tym razem taktycznie i w czasie rzeczywistym piątką najlepszych ludzi Szoguna będziemy kryć się przed wzrokiem strażników i cicho eliminować oponentów. Da radę nawet zaplanować kilka akcji i wykonać je naraz jedną komendą. Choć gra osadzona jest w pełnym 3D, wygląda odpowiednio oldskulowo. ***[enki]***

Gwint

PC, XBO, PS4 | karcianka/przygodowa | CDP Red | beta wkrótce

Gdy dowiedziałem się, że tajemniczy nowy projekt CDP Red to tylko samodzielna wersja Gwinta, srodze się zawiodłem. Na szczęście ekipa z Warszawy zrobiła coś znacznie większego niż wycięcie części Wiedźmina 3 i sprzedawanie jej w postaci nowego produktu. Powstała hybryda nieco na pierwszy rzut oka dziwaczna, ale obiecująca. No bo też Redzi przyzwyczaili nas, że fuszerki nie odwalają.

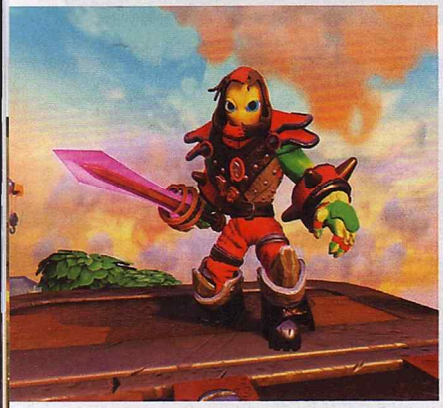
Zasady są takie same, więc jeśli grałeś w Gwinta wcześniej, wiesz, o co chodzi. **Zupełnie zmieniono jednak balans rozgrywki, dodano i zmodyfikowano karty, no i oczywiście zdecydowanie poprawiono grafikę.** Największą niespodzianką jest singlowy tryb fabularny, mający wystarczyć ponoć na co najmniej 10 godzin (a kampanii ma być w przyszłości więcej). W nim będzie miejsce na nieopowiedziane dotychczas historie ze świata Wiedźmina, ponownie też sterować będziemy Geraltem i innymi znanymi z serii postaciami. To, co na razie pokazano, wyglądało jak tytuł idealnie nadający się na platformy mobilne (na razie jednak nie ma w planach wydania go poza PC, XBO i PS4, na których będzie free-to-playem). Mapa świata przypomina trochę tę znaną z Heroesów, tyle że chodzimy małym Wiedźminem w czasie rzeczywistym. Ponownie czekają nas wybory mające wpływ na dalsze losy, dużo dialogów (na razie pozbawionych animacji), a we wszystko to wpleciono pozyskiwanie nowych kart i walki przy stole.

Całość to przyjemny poboczny projekt robiony „po godzinach" przez niewielką grupę osób, ale już czuć, że CDP Red widzi w nim potencjał. Kto wie, w jakim kierunku się to rozwinie – na pewno warto obserwować kolejne wiadomości i zapisać się do bety. ***[MQc]***

Tacoma

PC, XBO | przygodowa | Fullbright | wiosna 2017

W powolnym zwiastunie z E3 Tacoma prezentuje się jak **bardzo nudny symulator spacerowicza**. Jednak w przeciwieństwie do Gone Home będą w niej bohaterowie niezależni – czy też ich wspomnienia, bo rzecz dzieje się na opuszczonej stacji kosmicznej – a podstawą mechaniki będzie, jak w Everybody's Gone to the Rapture, słuchanie ich dialogów. W Tacomie da się je powtarzać i przewijać, wchodzić w interakcje z występującymi w rozmowach przedmiotami czy śledzić wybrane osoby, by złożyć do kupy historię załogantów. ***[9kier]***



Skylanders Imaginators

PS3, PS4, X360, XBO, Wii U | platformowa
Toys for Bob | 14 października 2016

Wydawać by się mogło, że po tym, jak Disney Infinity padło, w świecie Skylanders nie zdarzy się nic ciekawego. Otóż błąd: w nadchodzącym Imaginators nie dość, że pojawi się 31 nowych figurek, nie dość, że będą działać wszystkie poprzednie, i nie dość, że będą śmigać auta z Superchargers, to jeszcze przyjdzie nam stworzyć własnego Skylandera. Następnie będzie można zapisać go w nowym rodzaju figurki – kryształe kreacji – a potem szkolić, korzystając z pomocy Sensei, czyli mistrzów, w tym starych znajomych z poprzednich pięciu odsłon gry. Dzieciaki, i nie tylko, będą w siódmym niebie. ***[Krigore]***

Scalebound

PC, XBO | akcja | PlatinumGames | 2017

Pokazana co-opowa bitka z megakrabem nie wyglądała tak, jak powinna. Irytująco krzyczący heros spędził cztery minuty głównie na bezowocnym szyciu z łuku lub leniwym okładaniu nieruchomych organów bossa i wykonał raptem jeden unik, a jego smoczy kompan, główna atrakcja gry, służył głównie jako transport między fazami oskryptowanej potyczki. ***[Monk]***

MASS EFFECT ANDROMEDA

PC, XBO, PS4 | akcja/RPG | BioWare | I kwartał 2017

Wyczekiwany zwiastun nowego Mass Effecta za wiele nam nie zdradził (a co gorsza, nie pokazał ani sekundy rozgrywki, co może troszkę niepokoić). Na szczęście producenci dorzucili sporo cennych informacji.

Na pewno nie spotkamy komandor(a) Sheparda(a), gdyż akcja ma się toczyć „setki lat" (mówi się o 400) po wydarzeniach opisanych w trylogii ME. Przy czym większość tego czasu nasi bohaterowie przetrwali w stanie hibernacji, stąd poziom technologii nie będzie znacząco odbiegał od tego, co znamy z wcześniejszych gier. Wiemy, że główna postać to świeżak o nazwisku Ryder (w filmie pokazano domyślną twarz żeńskiej wersji, gracze naturalnie będą mogli ją dość znacznie zmodyfikować). Zobaczymy wprawdzie sporo starych znajomych, ale chodzi raczej o znajome rasy (na bank Asari i Kroganie) niż twarze. A że penetrujemy całkowicie obcy (wszech)świat, to wraz z prowadzoną postacią będziemy w trakcie gry poznawać rządzące nim reguły. (To, co mnie tu naprawdę niepokoi, to fraza, że gra „będzie skupiona głównie na eksploracji", podczas gdy dla mnie siłą ME była zawsze fabuła).

Historia opowiedziana przez grę ma być „bardziej osobista", Ryder w przeciwieństwie do samotnika Sheparda ma mieć rodzinę, a relacje z nią mają być znaczące dla fabuły. Romanse staną się dojrzalsze i bardziej złożone (podobnie jak poprzednio nie tylko hetero), a to, jak odnosimy się do członków swojej ekipy, może przełożyć się na intensywność naszego związku. Kwestie dialogowe mają już nie być w tak oczywisty sposób podzielone na „dobre" i „złe" – podobnie jak w Wiedźminie, trzeba będzie uważać na to, co się mówi i do kogo. Nowi gracze nie muszą się obawiać – nie trzeba znać wcześniejszej trylogii, by móc sobie pograć i ogarnąć temat, choć twórcy przygotowali dla wiernych fanów ME mnóstwo smaczków nawiązujących do wydarzeń z poprzednich części.

Multi podobne będzie do tego z ME3, ale zaoferuje „więcej swobody i chaosu" i nie będzie miało żadnego przełożenia na tryb kampanii. O tym, że znów zasiądziemy za sterami Mako, już wiecie, ale okazało się, że przy opracowaniu modelu jazdy pomagali ludzie od Need for Speed, a sterowanie pojazdem ma być frajdą. Na pokładzie Tempesta będziemy mogli zrobić dużo więcej rzeczy niż na Normandii. Konkretów na razie nie zdradzono, poza tym, że statek – podobnie jak Mako – będzie się dało w znacznym stopniu dostosowywać do swoich wymagań. Po wylądowaniu na jakiejś planecie nie otrzymamy konkretnej misji do wykona-

Injustice 2

PC, PS4, XBO | bijatyka | NetherRealm Studios | 2017

Pierwsze Injustice trochę tak niespodziewanie, ale zasłużenie zyskało popularność: za znanymi bohaterami stanęła tam bowiem ciekawa mechanika starć. Okazuje się, że na drugą część gry twórcy również mają ciekawy pomysł. Niby znów będą superbohaterowie, niby znów nie będzie fatalities – tym razem pojawi się ewolucja. Każde starcie będzie okazją, by lepiej przygotować się do kolejnego. Nie wiem, czy twórcy mieli okazję obejrzeć wcześniej film „Batman

Moto Racer 4

PC, PS4, XBO | wyścigi | Artefacts Studio
13 października 2016

Zmusili mnie do oglądania tej gry tym, że inaczej nie obejrzałbym Syberii. Więc krótko: budżetówka z motorami w roli głównej. Nierealistyczna i bez pomysłu. Ma obsługiwać VR. ***[MQc]***

Night in the Woods

PC, PS4 | przygodowa | Infinite Fall | 2016

Infinite Fall nie pokazało na E3 niczego, czego nie widzieliśmy na PAX East. Gameplay daje całkiem niezły przedsmak tego, co czeka graczy w tym roku i ciekawi mnie, w którym momencie gry zacznie się robić mrocznie – bo zacznie. ***[9kier]***

nia, lecz zajmiemy się eksploracją, a rozmaite zadania będą jej efektem. Nie będzie to może klasyczny sandbox, ale swoboda poczynań gracza będzie znacznie większa niż w „tunelowych" poprzednich ME. Same planety będą bardzo zróżnicowane, ale z drugiej strony jednorodne, tzn. będą albo lodowe, albo pustynne, albo całkowicie pokryte wodą lub dżunglą.

Ekrany ładowania mają być w MEA bardzo rzadkim widokiem. Skoro o widokach mowa, wizualnie gra prezentuje się – jak dla mnie – zjawiskowo, a z pokazanego filmu bije klimat starego, dobrego Mass Effecta. Jeśli jednak lękacie się, czy wasze komputery podołają zadaniu, mam dobre wieści – wymagania sprzętowe mają oscylować między minimalnymi konfiguracjami dla Dragon Age: Inkwizycja i maksymalnymi dla Star Wars Battlefront.

Pocieszające jest też to, że mimo rozmaitych rotacji w składzie ekipy twórców **gra jest niemal ukończona**, więc raczej nie powinno być znaczących obsuw z datą premiery. Krótko mówiąc, jaram się. Znów mam na co czekać. ***[Smg]***

Destiny: Rise of Iron

PS4, XBO | MMOFPS | Bungie | 20 września 2016

To już kolejny dodatek do tego diablo niezłego FPS-a rodem z Bungie. Niestety wiąże się z nim niemiła wiadomość dla posiadaczy starych konsol: pojawi się on tylko na nowe. Jak tłumaczą przedstawiciele studia, 90% graczy Destiny ma PS4 lub XBO, więc wspieranie starych platform się nie opłaca, a i sam dodatek ma być na tyle obszerny, że przystosowanie go do starego sprzętu byłoby trudne. Rozszerzenie przyniesie nowy region, The Plaguelands, wraz z naturalnymi tego konsekwencjami: gratami, sprzymierzeńcami, wrogami. Będzie też nowy rajd i tryb dla trójosobowych oddziałów w co-opie. ***[Krigore]***

Observer

PC | horror | Bloober Team | data nieznana

Gdyby Bloober zrobił wcześniej chociaż jedną wybitną grę, być może byłabym nawet trochę podjarana, bo Observer prezentuje się przyzwoicie – jako ładny cyberpunkowy horror. Zwiastun z E3 jest dość intrygujący i może wynikać z niego, że tytułowym obserwatorem jest nie tajemnicza postać stojąca w drzwiach, nie osoba, do której umysłu się podłączasz, nie ktoś, o kim mówi tajemniczy głos, lecz sam gracz. Będzie miał do dyspozycji skanowanie otoczenia i, cokolwiek to znaczy, hackowanie lęków. Jeśli twórcy pójdą w ślady Layers of Fear, pierwsza połowa będzie niezła. ***[9kier]***

v Superman", ale zwiastun, który pokazali na E3, przypomina z grubsza właśnie to, jak Batman przygotowywał się do bitwy z Supermanem. Bohaterów Injustice 2 można opisać czterema współczynnikami: siłą, zdrowiem, obroną oraz efektywnością umiejętności specjalnych. Największym bajerem jest fakt, że nie są one stałe, bo po każdej walce gracz będzie dostawać loot. Jak w typowym RPG – różnej rzadkości części garderoby, które będą modyfikować bazowe statystyki, ale i oprócz tego często dodadzą jakiś bonus do wybranego aspektu gry, np. zwiększając obrażenia od ataków z użyciem otoczenia. No i rzecz jasna wygląd – każda będzie w jakiś sposób modyfikowała również warstwę wizualną.

Wedle deklaracji Eda Boona **w grze będziemy mogli wylosować setki różnych modyfikacji dla każdej z postaci**. Wszystko to ma doprowadzić do tego, że każdy będzie miał postać zindywidualizowaną i spotkanie np. dwóch takich samych Batmanów stanie się właściwie niemożliwe. Bohaterowie? Wiadomo, że walczyć będą: Supergirl, Superman, Batman, Aquaman, Atrocitus, Gorilla Grodd oraz Flash. A jeśli dodać do tego ikonki na koszulce, w której Ed Boon pokazał się podczas jednego z wywiadów, to w zestawie znajdą się też Captain Cold, Green Lantern, Harley Quinn, Doctor Fate i prawdopodobnie Wonder Woman. Nader zacne towarzystwo. ***[Krigore]***

Call of Cthulhu

PC, PS4, XBO | RPG | Cyanide Studio | 2017

Najwyraźniej wraca **dobry okres dla fanów Lovecrafta**, bo na horyzoncie majaczą dwie gry – Call of Cthulhu autorstwa Cyanide i The Sinking City przygodowego studia Frogwares. Na okoliczność E3 Cyanide przygotowało zwiastun swojej adaptacji „papierowego" systemu RPG, która będzie erpegiem detektywistycznym z elementami psychologicznego horroru i skradanki. Główny bohater to prywatny detektyw z lat 20., który spróbuje rozwiązać zagadkę śmierci rodziny Hawkinsów na Darkwater Island i, przynajmniej tak sugeruje filmik, powstrzymać Cthulhu przed przebudzeniem. Oczywiście nie może zabraknąć popadania w szaleństwo i całkiem prawdopodobne, że Cyanide zrobi z „zarządzania" poczytalnością osobną mechanikę. Obawiam się tylko, że twórcy wykażą się kompletnym niezrozumieniem ciężkiej, nadnaturalnej, kosmicznej konwencji, po czym napakują scenariusz akcją, heroizmem, mackami i potworami, a fandom Mythosu nie wybaczy im tego do końca życia. (Jedna z grafik promocyjnych The Sinking City przedstawia strzelanie do Wielkiego Przedwiecznego z broni palnej, ale udaję, że tego nie widzę). Zagram choćby po to, byśmy mogli się razem pośmiać. ***[9kier]***

Persona 5

PS3, PS4 | jRPG | Atlus | 14 lutego 2017 (USA)

Gra bardziej stylowa niż wszystkie inne tytuły z E3 razem wzięte. **Idealne zastosowanie efektów 2D przy atakach, przeglądaniu menusów i platformingu.** Interfejs z gatunku „wygląda to jak napisy otwierające anime, tyle że interaktywne". Godne wysokobudżetowego filmu animowanego przejścia od eksploracji do losowych walk. Do tego zwiedzanie gigantycznego, pełnego aktywności Tokio, ręcznie projektowane lochy, możliwość dyskutowania z potworami zamiast walki, fabuła o millenialsach... Oby tylko reprezentant Atlus USA miał rację, sugerując, że tym razem Europa nie dostanie gry 100 lat po Stanach. ***[Cross]***

Redout

PC, PS4, XBO | wyścigi | 34 Big Things | wrzesień 2016

Redout to zjawisko utraty przytomności pilota superszybkiego pojazdu – wynik napłynięcia krwi do mózgu, co powoduje zaczerwienienie widzianego obrazu. Idealna nazwa dla futurystycznych wyścigów inspirowanych F-Zero i Wipeoutem. Śliczna grafika na Unreal Enginie 4, 60 fps-ów, obietnica nudności przy VR. ***[Cross]***

SYBERIA 3

PC, PS4, XBO | przygodowa | Anuman Interactive | 1 grudnia 2016

Kate Walker umiera. Jest nieprzytomna na jakimś odludziu i zdaje się, że nic jej już nie może uratować.

Ale jednak, niespodzianka. Zostaje znaleziona przez plemię Youkol i odstawiona do szpitala. Budzi się w nim, rozmawia z leżącym obok towarzyszem, a następnie naprawia zepsuty dzwonek i udaje się do lekarza, żeby powiedzieć, że już wszystko spoko, jest zdrowa, może wracać na Syberię. Lekarz nawet z aparycji nie budzi sympatii: zakazana morda (niespodzianka: niedługo okaże się zły!), w dodatku zwraca się do bohaterki per „numer 10". Na to Kate oburzonym tonem odpowiada, że sobie nie życzy takiego traktowania, że nazywa się Kate Walker, a nie żaden numer 10! I że jest zdrowa i nie chce już być przetrzymywana w zamknięciu. Lekarz daje jej więc klucz i mówi, że jeśli się za jego pomocą wydostanie z piętra, odzyska wolność.

Kate wsadziła więc klucz w drzwi windy (co wymagało „rozwikłania" zagadki o poziomie trudności w sam raz dla niepełnosprawnej małpy), zjechała na dół, ale lekarz powiedział, że przed wypuszczeniem jej musi jeszcze przeprowadzić badanie. Przypiął więc bohaterkę do maszyny i zaczął zadawać pytania. Pierwsze: „Jak się nazywasz i skąd jesteś?". Na to Kate, sprytnie starając się ukryć tożsamość: „Oj, nie pamiętam, tak mi przykro". A wtedy co? Maszyna zapaliła czerwone światełko, bo okazało się, że to wykrywacz kłamstw! A i doktor nie pozostawił bohaterce złudzeń co do tego, że uda jej się ukryć tożsamość, gdyż znaleziono przy niej dokumenty z imieniem, nazwiskiem i amerykańskim obywatelstwem.

Dobra, dość tego. Wyobraźcie sobie, że byłem na prezentacji Syberii drugiego dnia targów. Co oznacza, że gra była wcześniej w ten sam sposób prezentowana

Po obejrzeniu prezentacji wyszedłem... zmrożony.

Ghost Recon Wildlands

PC, PS4, XBO | akcja | Ubisoft | 7 marca 2017

Rok temu Ubisoft pokazał grę po raz pierwszy, od razu prezentując gameplay. Na tegorocznych E3 dał już jednak dziennikarzom do ręki pady i wysłał ich – w tym mnie – na niebezpieczną misję mającą na celu przechwycenie ważnych materiałów wywiadowczych. Przechodziłem ten fragment razem z dwójką innych dziennikarzy i jedną z producentek. Bez tej ostatniej rzecz byłaby bardzo trudna, bo **rozgrywka wymaga sporego zgrania**, a osoba, która wie, o co chodzi, bardzo się przydaje. No, może „wymaga" to złe słowo, raczej „premiuje". Grając ze znajomymi i mając z nimi połączenie głosowe, można czuć się cały czas jak w tych fajnych misjach w Call of Duty, w których enpec mówi ci: „widzisz tych dwóch gości? Ja biorę prawego. Na trzy-cztery...".

Przed rozpoczęciem misji wysłaliśmy drony, żeby starannie przejrzeć teren i pozaznaczać przeciwników oraz newralgiczne elementy, np. wyrzutnie rakiet. Następnie wsiadłem na motor, podjechałem pod teren akcji i rozpoczęło się skradanie. To na szczęście jest opcjonalne, bo jeśli ktoś ma ochotę na podejście w stylu Rambo, też spokojnie może ukończyć misję. Mapa gry jest wielka, zadań do zrealizowania bez liku, pojazdów multum, strzelanie jest bardzo przyjemne... **Wildlands wydaje się murowanym sukcesem.** O ile uda się zbalansować go tak, żeby samotnemu graczowi nie było cztery razy trudniej niż czwórce... ***[MQc]***

Gravity Rush 2

PS4 | akcja | Sony | 2016

Pierwsza część na Vitę zachwycała stylem europejskich komiksów i przyjemnymi w użyciu mocami władania grawitacją, ale z czasem odrzucała monotonią. Tu twórcy obiecują większą różnorodność, ciekawsze walki, świetną fizykę, mnóstwo kolorów... Czemu Sony nie pokazało uroczej Kat na konferencji? ***[Cross]***

przynajmniej sześć razy różnym grupom ludzi. I byłem PIERWSZĄ OSOBĄ, która zapytała, czemu ta głupia baba chciała ukryć swoją tożsamość, gdy chwilę wcześniej przedstawiła się imieniem i nazwiskiem?! O inne kretynizmy już wolałem nie pytać, bo **tak jak szedłem na prezentację z dużymi oczekiwaniami, tak wychodziłem z niej zniesmaczony.** Choć jestem skrytym fanem przygodówek w starym stylu, nijak nie mogę teraz sam przed sobą udowodnić, że ten gatunek ma przyszłość i może do siebie przekonać graczy, którzy oczekują od tytułu bazującego na opowiadaniu historii jakiegokolwiek sensu.

Żeby nie było jednak tak całkiem negatywnie: muzyka jest świetna. Jej autorem jest ponownie Inon Zur, człowiek odpowiedzialny również za ścieżki dźwiękowe Falloutów 3 i 4 czy Prince of Persia z 2008 roku. Oprawa graficzna za to jest co najwyżej przyzwoita. Technicznie bardziej zaawansowana od prerenderowanych poprzedniczek, ale jeśli chodzi o styl i klimat: no cóż... Mimo wszystko dajmy szansę, a nuż twórcy się nawrócą i zrobią jednak godne zwieńczenie trylogii? ***[MQc]***

Space Hulk: Deathwing

PC, PS4, XBO | FPS | Streum On Studio/Cyanide | IV kwartał 2016

Bazujący na planszówce FPS w akcji wzbudził u mnie mieszane uczucia. Z jednej strony: czuć potęgę space marine'a, który potrafi powalić wroga zarówno serią z broni maszynowej, jak i potężnym ostrzem z bliska. Dobre są też wskaźniki obrażeń każdej z części skafandra i opcje taktyczne pozwalające wydawać rozkazy kompanom. **Kilkunastominutowy gameplay sprawiał jednak wrażenie bardzo chaotycznego.** Na ekranie było tłoczno, ciemno i nie bardzo było wiadomo, co się dzieje. Oby ten fragment nie był reprezentatywny dla całej gry. ***[MQc]***

REKLAMA

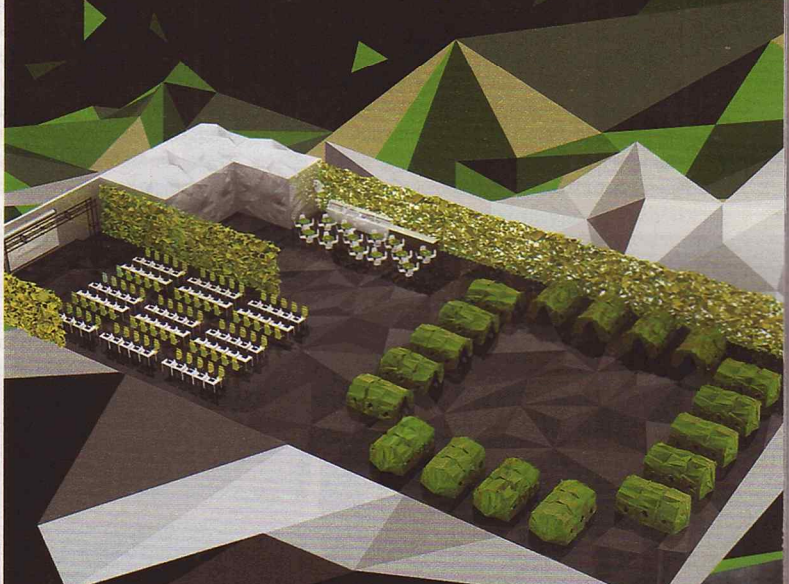
GAMES ACADEMY

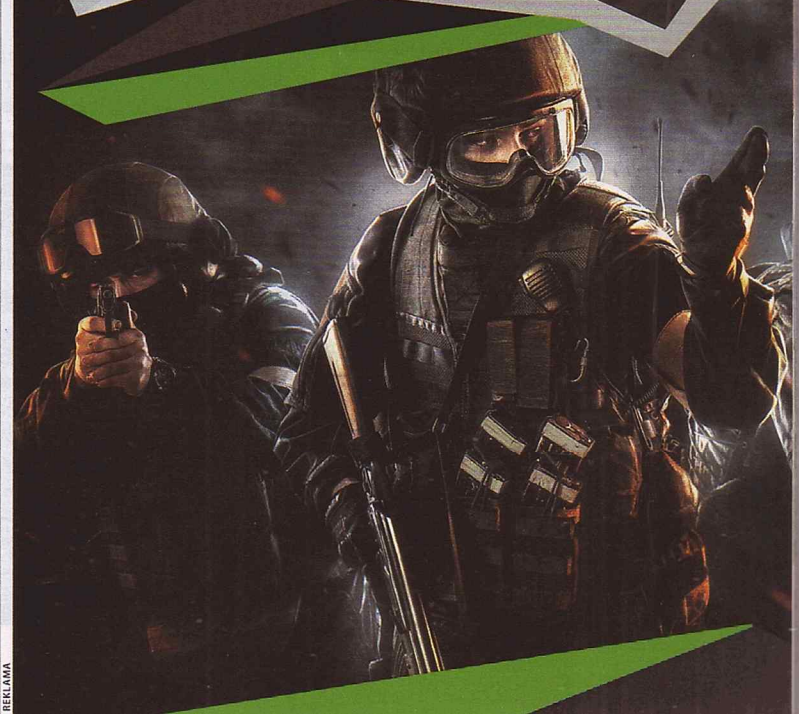
E-CAMP najlepsza Wakacyjna Akademia dla fanów CS:GO!

W samym sercu Mazur spotkają się najwięksi entuzjaści gry CS:GO aby rozegrać profesjonalny turniej i wywalczyć miano najlepszej drużyny **GAMES ACADEMY**.

www.gamesacademy.pl

https://www.facebook.com/gamesacademypoland/



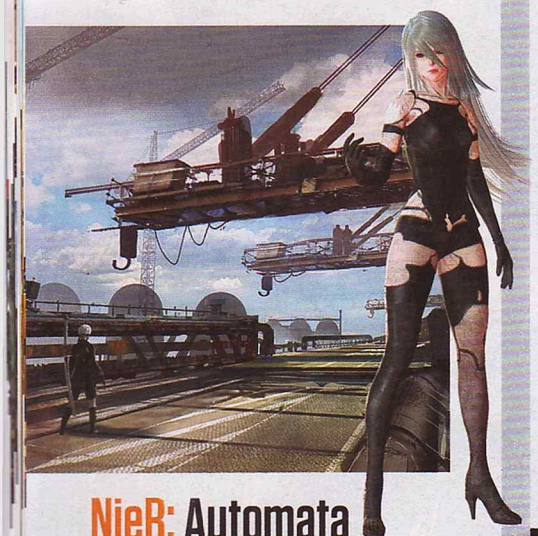


REKLAMA

Kingdom Hearts HD 2.8 Final Chapter Prologue

PS4 | akcja/jRPG | Square Enix | grudzień 2016

Przystawka do trzeciej części sagi łączącej światy Square Enix i Disneya prezentuje się smakowicie. Remaster znanego z 3DS-a Dream Drop Distance, w którym zwiedzamy plany „Dzwonnika z Notre Dame" czy „Tronu: Dziedzictwa", wynagrodzi handheldowe ograniczenia niesamowitą płynnością (60 fps-ów bez zgrzytów). Birth by Sleep ~A Fragmentary Passage~, służące za mroczny wstęp do „trójki" w stylu MGSV: Ground Zeroes, wykorzysta moc next-genów w pełni – Unreal Engine 4, niesamowite efekty zaklęć, ogromne lokacje. Szkoda, że godzinny film Kingdom Hearts χ Back Cover wygląda na październierz z gatunku „tylko dla fanów". ***[Cross]***



NieR: Automata

PS4 | akcja/jRPG | Square Enix | 2017

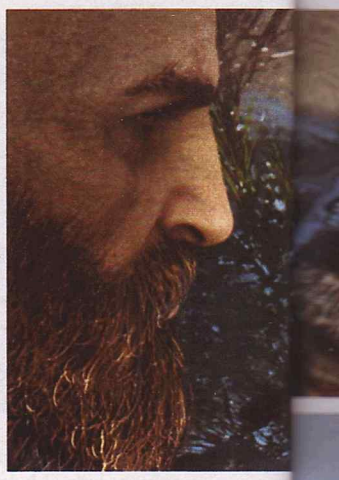
Weterani Platinum tworzą Scalebounda, młode pokolenie udowodnia swoją wartość drugim NieRem. Liczne pokazy starć nie sugerują powtórki z marnych Żółwi Ninja – jest płynnie, stylowo, bossowie zalewają ekran pociskami, muzyka dostosowuje się do akcji. Świat staje się z czasem coraz bardziej otwarty, pojawiają się erpegowe miasta, w których nasze androidy bojowe spotkają ostatnich ludzi odbijających Ziemię z rąk Obcych. Szkoda tylko, że marketing nie pokazuje, z czego znany jest reżyser Yoko Taro: mrocznej historii, nagłych zmian gatunkowych i szokowania gracza np. zmuszeniem do usunięcia sejwów. ***[Cross]***

Beyond Good & Evil 2

NX (?) | akcja | Ubisoft | data nieznana

Prace nad BG&E2 wciąż trwają, ale powoli, bo reżyser Michel Ancel jest zajęty pracą nad Wild – obwieścił szef Ubisoftu po konferencji. Nie pokazał gameplayu, ale podsycił niezdementowane plotki, wedle których Nintendo sponsoruje tworzenie gry w zamian za wyłączność dla ich nadchodzącej konsoli. ***[Cross]***

GOD OF WAR



PS4 | akcja | Sony Santa Monica | data nieznana

Gdy pokonasz wszystkich bogów z greckiej mitologii, wydaje się, że życie nie postawi już przed tobą istotnych wyzwań. Niedoczekanie! Przed Kratosem największa przygoda i najtrudniejsze zadanie. Nie chodzi wcale o wymordowanie tym razem nordyckiego panteonu. Duch Sparty musi wrócić do roli rodzica!

Bóg wojny wymyślony niemal na nowo!

Twórcy z Sony Santa Monica wymyślili nowego Boga wojny właściwie na nowo. Zmienia się niemal wszystko: począwszy od umiejscowienia kamery (teraz to typowe TPP z postacią obserwowaną zza pleców), poprzez wprowadzenie towarzysza, na sterowaniu skończywszy. Tytuł **ma być opowieścią o ojcu i synu brnących przez nieprzyjazny świat** i uczących się nawzajem. Kratos pokazuje synowi, jak przetrwać, syn przypomina Kratosowi, co to znaczy być człowiekiem.

Brzmi to wszystko trochę zbyt łzawo jak na grę, w której głównym celem jest brutalne mordowanie wrogów. Twórcy chcą jednak pogodzić te dwie rzeczy: relacje między bohaterami będą kształtować się przez całą rozgrywkę, ale nie tylko w nieinteraktywnych cutscenkach. Przez to, że będą mierzyć się z przeciwnościami ramię w ramię (syn bohatera szybko nabierze takiej wprawy, że nie będzie niechcący ranił ojca, jak to miało miejsce podczas pokazu), walka ma służyć budowaniu historii.

Za zamkniętymi drzwiami miałem okazję zobaczyć rozszerzoną wersję dema, które zaprezentowano na konferencji Sony. Szybki skrót dla tych, którzy nie widzieli (a naprawdę warto zobaczyć – youtu.be/CJ_GCPaKywg). Kratos zabiera syna (którego nazywa „boy", ani razu nie używając jego imienia. O jego matce – porwanej? nieżyjącej? – też mówi tylko „your mother") na jego pierwsze w życiu polowanie na jelenia. Po drodze zostają zaatakowani przez demony i ogromnego skalnego trolla. Całość kończy się spojrzeniem na skuty lodem świat, nad którym przelatuje smok. Zapowiada się nielicha podróż!

Główną bronią Kratosa są tym razem **nie Ostrza Chaosu, lecz bardziej przystający do nordyckich realiów magiczny topór**. Można nim w sposób klasyczny siec wrogów – walka ma „ciężar" dużo większy niż w poprzednich odsłonach, a do jej obsługi zaprzęgnięto triggery – ale też rzucać nim (np. by przygwoździć przeciwnika do skały) i przywoływać z powrotem do ręki. Wspomniana magia to ruchy dodatkowe, jak np. wywołujące wstrząs uderzenie w ziemię lub zamrożenie nieprzyjaciela. Należy spodziewać się, że arsenał ataków będzie powiększał się w miarę przygody.

Podczas prezentacji developer pozwalał sobie na chodzenie nieco innymi ścieżkami niż podczas konferencji, zbierając przy tym runy i składniki, które

Inside

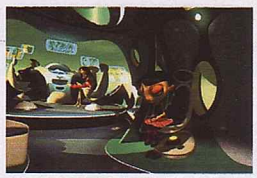
PC, XBO | platformowa/logiczna | Playdead | 29 czerwca 2016 (XBO), 7 lipca (PC)

Twórcy Limbo pracują nad zapowiedzianym dwa lata temu duchowym następcą – bo jak inaczej nazwać tytuł, w którym oprawa jest wprawdzie bardziej interesująca, ale równie smętna, a bohater idzie w prawo, starając się unikać śmierci czyhającej na każdym kroku i rozwiązując zagadki środowiskowe. Spore fragmenty, które można było ograć na E3, pokazują ewidentnie poszukiwanego chłopca, usiłującego uciec przed wyposażonymi w broń i latarki ludźmi, zwierzętami, robotami... Wygląda na to, że po drodze wszystko będzie chciało go utopić w kałuży, udusić, rozstrzelać i staranować, gdy będzie podróżować przez lasy, pole kukurydzy, jezioro czy przemysłowe kompleksy. Zdecydowanie najdziwaczniejsze są sekwencje, w których bohater ma do czynienia ze swego rodzaju zombie – nieświadomymi ciałami osób, których poczynaniami da się sterować za pomocą specjalnego sprzętu. Jak się okazuje, nawet agresywna świnia była kontrolowana przez pasożyta. O fabule nic nie wiadomo (trzeba się jej domyślać na podstawie tego, co widzi chłopiec) i obstawiam, że – podobnie jak w Limbo – tak zostanie. ***[9kier]***

Dragon Ball Xenoverse 2

PC, PS4, XBO | bijatyka/RPG | Dimps | jesień 2016

Wyższe tempo rozgrywki, 60 fps-ów, 300 graczy w jednym hubie online, zaplanowany rok aktualizacji. Fabuła o obronie multiwersum jako pretekst do fanserwisu – o, zły bliźniak Goku z trzeciego filmu może zmierzyć się z alternatywną wersją Future Trunksa! Zobaczymy, czy twórcy poprawią średni oryginał. ***[Cross]***



Psychonauts in the Rhombus of Ruin

PS4 | logiczna/przygodowa | Double Fine | 2016

Zanim zagramy w Psychonautów 2 (2018), PlayStation VR pozwoli nam zobaczyć, co stało się tuż po napisach pierwszej części. Ratując z Rombu Bermudzkiego szefa tytułowej organizacji, będziemy wykorzystywać wiele mocy, od telepatii po telekinezę. Zawsze siedząc na czterech literach, co fabuła usprawiedliwia na różne dowcipne sposoby. ***[Cross]***

zwiastują zapewne system craftingu. Pojawiające się komunikaty o przyznanych punktach łucznictwa czy tropienia sugerują też rozwój postaci, a twórcy powtarzali, że na każdym kroku należy pamiętać, iż bohater podróżuje z synem i wszystko, łącznie z punktami doświadczenia i znajdźkami, to ich wspólne zdobycze. Chłopiec pałętający się pod nogami jest zresztą na tyle ważny, że doczekał się nawet... własnego przycisku. Tzw. son button ma działać różnie w zależności od kontekstu, ale w walce zapewne będzie po prostu prośbą o wsparcie.

Nowy God of War nie jest grą z otwartym światem (choć etapy są na tyle obszerne, że można trochę pokluczyć) i pewnie też dzięki temu wygląda fenomenalnie. Demo było odpalane na zwykłym PS4 i działało bez zarzutu. Niestety o dacie premiery nie wiadomo zupełnie nic poza tym, że Kratos na pewno nie powróci w tym roku. Czekajmy jednak cierpliwie, bo chyba warto. ***[MQc]***

Friday The 13th: The Game

PC, PS4, XBO | akcja | IllFonic | jesień 2016

Nie powiem, żeby gameplay pokazany na E3 napawał mnie nadzieją, bo nie napawa, ale przyznaję – byłam przekonana, że od czasu pokazania pierwszych, koszmarnych fragmentów rozgrywki nic się do E3 nie zmieni i twórcy się skompromitują. Nadal nie ma się czym chwalić, bo gra na podstawie „Piątku trzynastego" to dopiero alfa, ale w ciągu ostatnich miesięcy pojawiła się w niej szczątkowa fizyka, Jason porusza się z większym sensem, a finishery – duszenie, sztyletowanie, miażdżenie głowy o ścianę czy kręgosłupa o skałę – już teraz są brutalne i widać, że na ich produkcję kładzie się duży nacisk. Na E3 można było zobaczyć rozgrywkę zarówno z perspektywy mordercy, jak i jednego z siedmiu dzieciaków (bardzo podobał mi się czyjś komentarz: „Obcy: Izolacja w lesie") i nie widzę absolutnie żadnego powodu, aby grać nastolatkami. Jason jest mocarny, słyszy w ciemności potencjalne ofiary i potrafi teleportować się bez żadnego cooldownu, a dzieciak może co najwyżej odwracać uwagę zabójcy czy schować się pod łóżko. Przy okazji: jeśli to wasze klimaty, w połowie czerwca ukazał się Dead by Daylight. ***[9kier]***

Sniper Elite 4

PC, PS4, XBO | skradanka | Rebellion | 14 lutego 2017

Po zawadiackich przygodach w Afryce w następne walentynki Karl Fairburne zawita we Włoszech, w 1943 roku. Nauczy się oznaczać wrogów i magicznie poznawać z oddali ich nazwiska oraz krótkie życiorysy (ponieważ gry). Rentgenowski killcam oprócz znanych i lubianych „jajostrzałów" pokaże również brutalne efekty wybuchów ładunków wypełnionych szrapnelami. Na E3 można było pobiegać po rozległym poziomie Viaduct osadzonym w dolinie, nad którą góruje potężny most z jeszcze potężniejszym działem ustawionym na jego szczycie. Dlaczego tam? Dlatego, żeby można było je łatwo rozwalić ładunkiem wybuchowym wraz z całą zapewne zabytkową, malowniczą budowlą. Och, Karl, nicponiu! ***[enki]***

Tekken 7

PC, PS4, XBO | bijatyka | Bandai Namco | początek 2017

To wielka chwila – wreszcie kultowa seria bijatyk trafia również na PC. Dlaczego? Twórcy korzystają przy jej robieniu z Unreal Engine'u 4, więc uznali, że to dobry pretekst, by pokazać tytuł szerszej liczbie graczy (choć na razie nie potwierdzają np. wsparcia dla rozdzielczości 4K). Zapowiedziano pięć nowych postaci, do których dołączy jeszcze znany ze Street Fightera Akuma, wokół którego kręcić się będzie nowy tryb fabularny. Wbrew wcześniejszym zapowiedziom Tekken 7 nie będzie oferował wsparcia dla VR-u, ale jego główny twórca, Harada-san, przyznał w rozmowie, że osobno pracuje nad czymś specjalnym, tylko dla wirtualnej rzeczywistości. Czekamy na więcej szczegółów. ***[MQc]***

Styx: Shards of Darkness

PC, PS4, XBO | skradanka | Cyanide Studio
IV kwartał 2016

Pierwsza część historii goblina asasyna została przyjęta na tyle dobrze, że twórcy robią sequel. Tym razem większy, wysokobudżetowy, działający na Unreal Enginie 4. Postać zyskała sporo nowych ruchów (chwytanie się lin, huśtanie na nich) i możliwości ataków czy interakcji z otoczeniem. Bohater średnio radzi sobie w otwartym pojedynku, więc każdego przeciwnika musi zabijać podstępem, po cichu – albo po prostu ominąć. Do tego dochodzi też oczywiście możliwość „zwymiotowania" swojego klona i wykorzystania go do zrobienia zamieszania. Fani skradanek mogą zacierać ręce. ***[MQc]***

Loot Rascals

PC, PS4 | roguelike | Hollow Ponds | 2017

Poza niepokojąco radosnym science fiction tytuł ma intrygować interakcjami wewnątrz społeczności. Ilekroć podczas eksploracji obcej planety zginiemy z rąk lub macek agresywnego tubylca, nasz trup zostanie ograbiony z najlepszych elementów rozbudowanego ekwipunku. Zostaną one przeniesione do świata trawersowanego przez innego gracza i umieszczone w kieszeni jednego z lokalnych watażków – gdy ten padnie, zabójca będzie mógł zwrócić nam naszą zgubę lub ją przywłaszczyć. Jakiś czas później znalazcę nawiedzi nasz hologram, w zależności od decyzji chcący go ukatrupić lub wspomóc w walce. ***[Monk]***

Nioh

PS4| akcja | Team Ninja | 2016

Opisując miesiąc temu samurajskie Soulsy z Geraltem, stwierdziłem, że będzie to gra roku, jeśli twórcy nie ugną się presji wczesnych reakcji na trudną alfę. Oczywiście teraz mówią głośno o tutorializacji i upraszczaniu rozgrywki. Ech... O tym, jak wiele się zmieniło, przekonamy się w sierpniowym demku. ***[Cross]***

AGENTS OF MAYHEM

PC, PS4, XBO | akcja | Volition | 2017

To nie jest Saints Row. Dzieje się wprawdzie w tym samym świecie, ale w porównaniu do największego tytułu Volition Agents of Mayhem wydają się wręcz stonowani. Przynajmniej jeśli chodzi o wariactwa, do których przyzwyczaiły nas poprzednie gry, a które rozkochały w sobie młodszą część redakcji (i powodowały niezrozumienie u tej starszej).

AoM bardzo jawnie inspirowane jest komiksami, zwłaszcza tymi o superbohaterach. Przed każdym zadaniem stajemy przed wyborem trójki bohaterów, którzy wezmą w nim udział. Ekipa liczy sobie w sumie dwanaście superosób, które najprościej podzielić na trzy grupy: wielkich osiłków, uniwersalnych żołnierzy i dystansowców. Różnią się bronią, atakami specjalnymi i... odzywkami. Agenci są bowiem bardzo rozgadani, podczas akcji praktycznie się nie zamykają. Tzn. wyłącznie jeden (jedna) z nich, bo choć do boju bierzemy trójkę, sterujemy tylko jednym, którego można w dowolnej chwili zamienić na innego – jednak naraz na ekranie nigdy nie pojawiają się razem.

W przeciwieństwie do Saints Row **nie będzie tu mowy o zaawansowanej personalizacji bohaterów**, bo twórcy twierdzą, że każdy z nich ma indywidualny charakter i historię, która być może kogoś będzie obchodzić (ale nie sądzę). Ja, podczas około 30-minutowej rozgrywki, miałem głównie ochotę wyłączyć dźwięk, bo gadulstwo bohaterów do mnie (nomen omen) nie przemawiało, podobnie jak ogólnie jestem raczej niekompatybilny z poczuciem humoru Volition.

Całość ma się dziać w otwartym świecie (dokładnie: w Seulu), ale rozgrywana misja nie pozwalała na rozwinięcie skrzydeł. Zamiast tego miałem uchronić przed Tymi Złymi gwiazdę k-popu, będącą sztuczną inteligencją (o stopniu rozwoju niezbyt lotnej nastolatki). Po chwili okazało się, że (uwaga, spoiler!) przeszła ona na złą stronę i zamiast ratować muszę ją jednak zniszczyć. Dużo skoków, wybuchów i powalonych przeciwników później stwierdzam, że chyba tyle kontaktu z Agentami mi wystarczy, ale fanom Volition proponuję dać grze szansę. ***[MQc]***

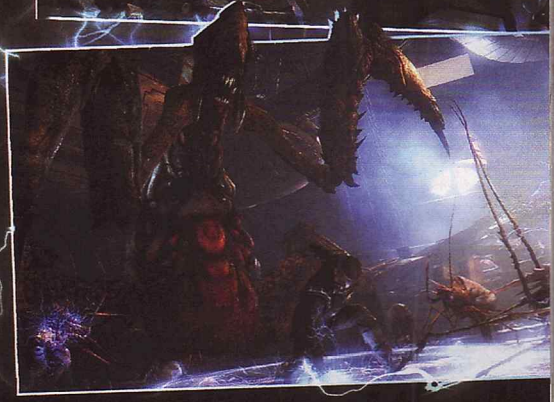
Kingdom Come: Deliverance

PC, PS4, XBO | RPG | Warhorse Studios | 2017

Praskie studio Warhorse na E3 zawiozło 13-minutowy gameplay swego historycznie wiarygodnego role-playing w XV-wiecznej Europie. Ten ponownie pozwolił nam docenić iście imponującą dbałość o szczegóły i spójność świata, w którym wszystko i wszyscy zachowują się tak, jak trzeba. Wrażenie jak zawsze zrobiły także scenerie, które są tak piękne, że warto będzie kupić grę tylko dla nich. Zaskoczyła nas jednak skala postępu, jaki dokonał się od czasów, gdy redakcyjnie ogrywaliśmy alfę. Nie pozostaje zatem nic innego jak zakrzyknąć: „przyjdź królestwo twoje" i... czekać do 2017. ***[g.]***

THE TECHNOMANCER

JUŻ W SPRZEDAŻY



LOS MARSA JEST W TWOICH RĘKACH

The Technomancer jest fantastyczno-naukową grą fabularną, łączącą dynamiczny system walki i pełną rozmachu historię, w której twoje decyzje zaważą na losach Marsa. Jesteś technomantą, potężnym wojownikiem kontrolującym niszczycielską moc elektryczności. Awansuj na kolejne poziomy, **ucz się nowych zdolności i magicznych talentów**. Twórz ekwipunek, broń i zbroje dla siebie i kompanów. Staw czoła niełaskawej rzeczywistości na Czerwonej Planecie i rusz na spotkanie przygodzie. **Twoje wybory i styl gry wpłyną na historię**, twoich towarzyszy i los mieszkańców Marsa!

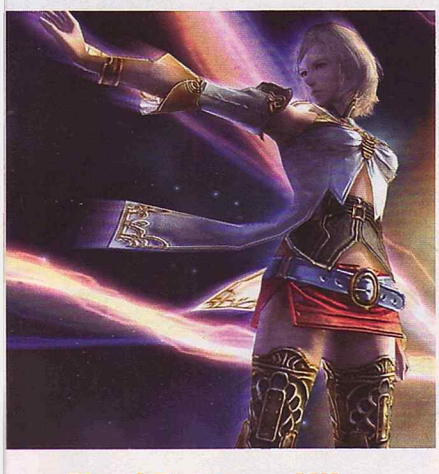
16 www.pegi.info

PL PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA NAPISY cdp.pl

FOCUS HOME INTERACTIVE SPIDERS PC PS4 XBOX ONE cdp.pl misja: rozrywka

© 2016 Spiders Studios and Focus Home Interactive. THE TECHNOMANCER is developed by Spiders Studios and published by Focus Home Interactive. THE TECHNOMANCER and its logo are trademarks or registered trademarks of Spiders Studios. „PlayStation", „PlayStation", „PlayStation 3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. „PlayStation 4" is a trademark of the same company. Kinect, Xbox, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks or registered trademarks belong to their respective owners. All rights reserved.

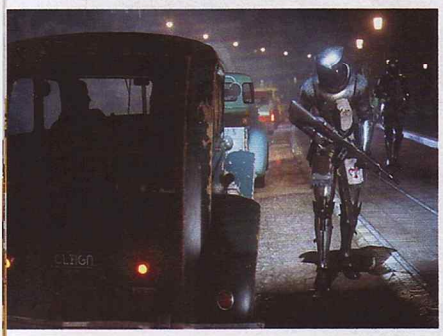
ZAMÓW W cdp.pl misja: rozrywka



Final Fantasy XII: The Zodiac Age

PS4 | jRPG | Square Enix | 2017

W remasterze FFXII wrócimy do krainy Ivalice (Final Fantasy Tactics), której intrygi polityczne sięgają od dworów królewskich aż po slumsy, a za której kulisami knują boscy władcy marionetek. Nowości względem PS2? **Modele postaci, tła (również 2D), filmy, czcionki, menusy i efekty specjalne mają wyglądać znacznie lepiej.** Poprawione zostaną nagrania głosów (i japońskich, i angielskich), dodane opcjonalne aranżacje ścieżki dźwiękowej i obsługa 7.1 surround. Oprócz autozapisu i krótszych loadingów liczyć możemy też na tryby turbo (2 x w lochach, 4 x w otwartym świecie). ***[Cross]***



Final Fantasy XV

PS4, XBO | akcja/jRPG | Square Enix
30 września 2016

Piętnastkowa ofensywa trwa. Zobaczyliśmy zwiastun z muzyką Afrojacka w tle (bo dutch house jest chyba modny?). Pokazano nam tryb VR, w którym jako blondwłosy Prompto Argentum naprzemiennie atakujemy monstra bronią palną w konwencji „celowniczka" i jeździmy po idealnych szosach z uroczą nastoletnią Cindy (hmm). Zaprezentowano pojedynek z bossem, gigantycznym Tytanem, który imponował skalą, ale którego łojenie wcale nie budziło nadziei na głębię systemu walki. Oby mimo wszystko potyczki dorównały eksploracji – nagranie ze zwiedzania niby-weneckiej Altissii zapierało dech w piersiach. ***[Cross]***

Attack on Titan: Wings of Freedom

PC, PS3, PS4, PSV, XBO | akcja | Koei Tecmo | 26 sierpnia 2016

Przeżyj wydarzenia z pierwszego sezonu (oraz początku drugiego) słynnego anime. Wciel się w kłopotliwą, wrzaskliwą młodzież, która huśta się po łże-średniowiecznych miastach niczym Spider-Man oraz mierzy się z tytanami-ludożercami, odcinając im kończyny przy użyciu przerośniętych żyletek. ARMINNNNN! ***[Cross]***

QUAKE CHAMPIONS

PC | FPS | id Software | data nieznana

Powrót legendy shooterów! Bethesda zapowiedziała, że fani arenowego strzelania wkrótce dostaną Champions – współczesne, e-sportowe wcielenie Quake'a.

„Gra, która zdefiniowała gatunek, powraca i jest lepsza niż kiedykolwiek" – Tim Willits, prowadzący prezentację na E3 i jednocześnie dyrektor studia id Software, stwierdził, że już wkrótce dostaniemy klasycznego arena shootera. Szybkiego, nowoczesnego, świetnie wyglądającego i sprawiającego, że z emocji trudno będzie usiedzieć w fotelu.

Tych, co mierzą każdą milisekundę i nie uznają kompromisów, zadowoli fakt, że twórcy chcą używać mocnych maszyn i szybkich monitorów: gra ma wykorzystywać w pełni potencjał wyświetlaczy 120 Hz, nie będzie też zablokowanego framerate'u, jak to bywa w świecie konsol. **Quake ma być świętem pecetowego hardkora.** Koniec, kropka. Gameplay to klasyczne arenowe strzelanie – stwierdzenie to jest o tyle ciekawe, że u zarania dziejów wszyscy mieli równe szanse, a tutaj ma być... niby tak samo, ale jednocześnie inaczej. Przynajmniej jeśli chodzi o postacie.

Quake Champions przyniesie zróżnicowane zdolności zależne od tego, na jaką postać się zdecydujemy. **Śmierdzi mi tu jakimś romansem z Mobą**, tym bardziej że wszystko wskazuje na to, że talentów nie da się wybrać, bo są na stałe przypisane do postaci. Jest więc czasowe widzenie przez ściany – skaner zaznaczał na czerwono wroga na szkieletowym podglądzie konstrukcji mapy – szarża, gdzie bohater nabierał ogromnego pędu, co pozwoliło mu się zbliżyć szybko do przeciwnika, i teleport, który działa bardzo podobnie do tego, co swego czasu pokazane zostało choćby w UT – czyli najpierw strzał modułem teleportacyjnym, a następnie pojawienie się tam, dokąd ten doleci. Oprócz tego jedyna postać żeńska użyła czegoś w rodzaju uniku: w filmiku rozpłynęła się w powietrzu, po czym pojawiła się obok. Koncepcja intrygująca, ale czy taki romans z nowoczesnością wyjdzie legendzie na dobre? Cóż, id Software Quake'a wymyśliło – dajmy im więc szansę.

World of Final Fantasy

PS4, PSV | jRPG | Square Enix | 28 X 2016

Dobrze zapowiadający się crossover wszystkich Fajnali w konwencji erpega z czasów SNES-a. Klasyczny system walki, wielkie głowy postaci, nostalgiczna fabuła o dziecięcej podróży przez świat gier. ***[Cross]***

Wild Guns Reloaded

PS4 | akcja | Natsume | jesień 2016

SNES-owy klasyk powróci w podbitej rozdzielczości i z sieciowym co-opem dla czworga. Oprócz Clinta i Annie z gangiem Kida zmierzą się dwaj nowi bohaterowie (w tym najpewniej rodzaj robota ze swoim wiernym psem). ***[Monk]***

Twórcy zapowiedzieli, że w grze znajdzie się miejsce dla każdego – od początku pojawią się liga i wsparcie dla graczy o różnych umiejętnościach, by mogli postrzelać w równych sobie. A strzelać będzie czym. Wiadomo, że wrócą dwie legendy: rakietnica oraz spawara, znana też jako lightning gun. Znów będzie shotgun, obstawiam również, że w zwiastunie widzieliśmy unowocześnioną wersję railguna. Niebieskowłosa panna z kolei dzierży jakiś ciężki karabin. Powraca też broń biała w postaci wirującego ostrza.

Jeśli wierzyć trailerowi, znowu trafimy na zamknięte areny z wyskoczniami – to charakterystyczna cecha Quake'a od czasów Areny. Jednak lokacja, którą twórcy pokazali, klimatem przypomina bardziej pierwszy Wstrząs: to gmach przypominający gotyckie zamczysko lub katedrę. Postacie walczą w dwóch drużynach, pokonując duże różnice wysokości, podnoszą broń powalonych wrogów, respawnują się chwilę po śmierci. **Jest tu każdy element charakterystyczny dla serii.** A że wprowadzili coś nowego? Takie czasy i patrzę na te eksperymenty z nadzieją, że jednak id wie, co robi. W końcu parę razy już pokazali, że mają nosa, jeśli chodzi o sieciowe strzelaniny. ***[Krigore]***

Sid Meier's Civilization VI

PC | strategiczna | Firaxis Games | 21 października 2016

Na E3, zaledwie kilka tygodni po oficjalnej zapowiedzi, mogliśmy zobaczyć nową Cywilizację w ruchu. O ile do tej pory kolorowy i przejrzysty styl graficzny nie grzał mnie ani nie ziębił, o tyle po zobaczeniu mgły wojny stylizowanej na ręczną rycinę ze starych map, na których końcach zwykło się rysować smoki czy inne krakeny, wystawiam w jego kierunku dwa kciuki. Miłym dodatkiem jest możliwość włączenia cyklu dobowego – czysto kosmetycznego, ale pozwalającego np. zobaczyć rozświetlone ulice futurystycznych miast. Nowi gracze na pewno ucieszą się zaś ze znacznie usprawnionego interfejsu ułatwiającego połapanie się w tej nowej, złożonej jeszcze bardziej niż poprzedniczka, odsłonie.

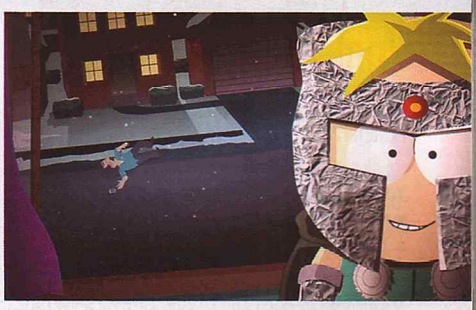
Tym razem aby ułatwić planowanie rozmieszczenia kolejnych dzielnic i lokacji dla cudów, budowniczy będą stawiać pozamiejskie ulepszenia błyskawicznie, a pierwsze drogi powstaną samoistnie i w naturalny sposób – wzdłuż szlaków handlowych pomiędzy osadami. Barbarzyńcy będą silniejsi niż w „piątce" i otrzymają również konne jednostki strzeleckie, co niejednego gracza postawi przed interesującym dylematem: przeznaczyć jeden z cennych heksów na umocnione koszary czy ryzykować obronę samymi jednostkami? **W grze ma się znaleźć 18 cywilizacji – w tym kilka do tej pory zupełnie pominiętych w serii** – z czego ujawniono cztery: Stany Zjednoczone, Egipt, Japonię i Chiny. Czekamy na wieści o Polsce. ***[enki]***

South Park: The Fractured But Whole

PC, PS4, XBO | RPG | Ubisoft San Francisco | 6 grudnia 2016

Wierzcie, nie wierzcie – prezentacja nowego South Parku była jedną z trzech najbardziej wyczekiwanych przez nas na E3. Z radością też informujemy, że nie zawiedliśmy się ani trochę – otrzymaliśmy nie tylko niepowtarzalną okazję oddychać tym samym powietrzem co twórcy serialu Trey Parker i Matt Stone, ale także ujrzeć na własne oczy nową jakość, jaką wprowadza sequel Kijka Prawdy.

Okres dziecięcej zabawy w elfy i orki minął i nastał czas superbohaterów uwikłanych w wojnę domową. Po jednej stronie The Coon (Cartman), The Human Kite (Kyle), Mosquito (Clyde) i... Professor Chaos (Butters). Po drugiej Mysterion (Kenny), Toolshed (Stan), TupperWear (Token) i... Call Girl (Wendy). Pomiędzy nimi znowu „Nowy" w miasteczku, który – jak z rozbrajającą szczerością przyznał Matt – stracił na potrzeby fabuły cały prestiż zdobyty dwa lata temu i ponownie uznawany jest za palanta, tudzież dekla. Naszym zadaniem w jego imieniu będzie po pierwsze



ustalić genezę alter ego (Obcy? mutant? cyborg?) i po drugie zebrać do kupy pozostałych bohaterów i łotrów, bo tylko kupą da się pokonać czyhające zło. **Nowością w grze ma być także wersja nocna miasteczka, jak również pogłębiony system walki**, w którym ważne będzie pozycjonowanie (władza nad przestrzenią) i kolejkowanie (władza nad czasem) oraz naturalnie kombinacje pozostałych wyimaginowanych i rzeczywistych supermocy. ***[g.]***

Yesterday Origins

PC, PS4, XBO | przygodowa | Pendulo Studios
wrzesień 2016

Hiszpańscy twórcy Runaway pracują nad kolejną przygodówką – z dwójką bohaterów i dwiema epokami, w trakcie których toczy się akcja. Częściowo będzie to współczesność, a częściowo czasy hiszpańskiej inkwizycji. Przez ok. 12 godzin rozgrywki zwiedzimy 50 lokacji, zobaczymy torturowaną przez inkwizytorów w celu wydobycia zeznań świnię (serio – takie rzeczy naprawdę się działy...), a także strzelającą sobie w głowę bohaterkę, która odkryła u siebie pierwsze zmarszczki. (Fabuła kręci się wokół tego, że postacie są nieśmiertelne – tzn. gdy umrą, zaraz się odradzają, ale w młodszych ciałach). Nieco to próżne, nie uważacie? ***[MQc]***

Yooka-Laylee

PC, PS4, Wii U, XBO | platformowa | Playtonic Games
I kwartał 2017

Reakcje na E3 jednoznacznie sugerują, że Yooka-Laylee **zachwyca każdego, kto z nostalgią patrzy na platformówki 3D z czasów N64 i PS1**. To nie jakiś marny wczesny dostęp ze Steama, to urocza gra weteranów z Rare, którzy wzbogacają warsztat z czasów Banjo-Kazooie i Conkera o nowe sztuczki. Wszędobylskie znajdźki, za które kupujemy kolejne umiejętności. Gigantyczne poziomy, które eksplorujemy we własnym tempie (możesz rozbudować daną lokację zamiast lecieć do innej). Manipulacja żywiołami (strzel piorunem w chmurę, wywołaj deszcz, rzeka zabierze cię do sekretnego miejsca). Fani zbieractwa będą w siódmym niebie. ***[Cross]***

Only One

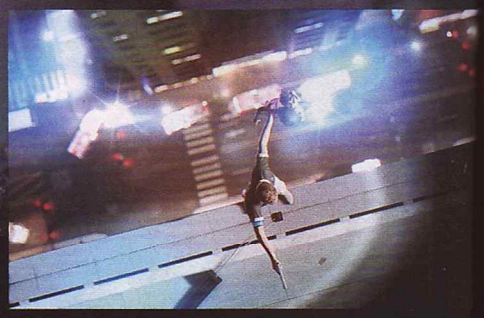
And, iOS | Kanye West | Encyclopedia Pictura | data nieznana

– Pomysł jest taki, że moja mama podróżuje przez bramę do nieba – wyjaśnił Kanye West, największy żyjący muzyk od czasów Mozarta, prezentując swoją debiutancką grę. Wcielimy się tu w zmarłą Dondę West, która na zmianę będzie leciała przez niebieskie wrota dzięki anielskim skrzydłom lub na pegazie. Tak. ***[Cross]***

Detroit: Become Human

PS4 | przygodowa | Quantic Dream | data nieznana

Nie jestem fanem Davida Cage'a. Przeciwnie, uważam go za nieudanego iluzjonistę – takiego, który co prawda potrafi przez chwilę oczarować publiczność sztuczką zrobioną z przypadkową osobą z widowni, ale po chwili czar pryska, bo ta przypadkowa osoba zwraca się do niego niechcący per „tato".



Ostatnio jednak nawet pierwsze oczarowanie mu nie wyszło, bo Beyond okazał się całkowitą wydmuszką. Dlatego do Detroit powinienem podejść z dużą rezerwą, ale... No właśnie: ale. Cage znów czaruje i pomimo doświadczenia z jego grami dalej jestem skłonny dać mu mały kredyt zaufania, bo Detroit naprawdę zapowiada się dobrze. Będzie to thriller noir dziejący się w przyszłości, w której większość prac jest wykonywana przez androidy. Maszyny bardzo podobne do ludzi (wygląda na to, że różnią się od nas tylko tym, że mają świecący okrąg na głowie) nigdy nie muszą spać, jeść, są bardzo inteligentne, nigdy się nie męczą i nie starzeją. Przejmują więc nie tylko zajęcia trudne i niebezpieczne, ale także wymagające dużej cierpliwości (albo i wszystko naraz, czytaj: są też nauczycielami). Jednak ostatnio zaczynają się dziać z nimi rzeczy niepokojące.

Androidy zachowują się dziwnie. Zaczynają wykazywać emocje, stawać się agresywne, uciekają albo nawet popełniają samobójstwa. Historia w Detroit będzie pokazana właśnie z ich perspektywy: sztucznej inteligencji, w której rodzi się tożsamość. W oczach gracza więc to ludzie powinni stać się tymi złymi. **Podobnie jak w Heavy Rain będziemy sterować większą liczbą postaci:** na razie ujawniono dziewczynę, Karę (patrz: pierwszy zwiastun), a podczas E3 miałem okazję zobaczyć krótki fragment z Connorem: zaawansowanym androidem pomagającym ludziom w walce z „zepsutymi" przez emocje maszynami. Ten bohater to dosłownie sprawnie działająca maszyna: jest całkowicie zimny i pozbawiony uczuć (które jednak potrafi udawać), a jego główną zdolnością stanowi szczegółowa analiza miejsca zbrodni, pozwalająca mu na dokładne odtworzenie wydarzeń.

W demie miał za zadanie uratować dziewczynkę trzymaną przez szalonego androida na skraju drapacza chmur. Jeden z twórców przeszedł to demo dwukrotnie. Za pierwszym razem wszystko robił źle: nie zbadał miejsca zbrodni, a rozmowę przeprowadził tak, żeby bardziej wkurzyć przetrzymującego zakładniczkę robota. Skończyło się to w wiadomy sposób: oboje zginęli, misja nie powiodła się, ale życie toczy się dalej – tak samo jak w Heavy Rain nie ma czegoś takiego jak „game over" czy załadowanie gry. Wszystkie czynności wykonujemy raz i nie mamy możliwości cofania czasu.

The Legend of Heroes: Trails of Cold Steel II

PS3, PSV | jRPG | Nihon Falcom | data nieznana

Jeśli czujesz miłość do staroszkolnych jRPG-ów, pewnie złapałeś już bakcyla The Legend of Heroes. Trails of Cold Steel łączy współczesne pomysły rodem z Persony z totalnym oldskulem – jeśli jesteś w stanie znosić monotonne lochy pełne losowych walk, czeka na ciebie fascynujący świat. ***[Cross]***

De-formers

PC, PS4, XBO | akcja | Ready at Dawn | data nieznana

Multiplayerowa naparzanka, w której wcielasz się w okrągłego, toczącego się gluta. Osiem osób naraz – w dowolnie wybranej przed meczem konfiguracji, nawet 1 na 7 czy na podzielonym ekranie – będzie turlać się po arenie. Będzie szybko i kolorowo. ***[9kier]***

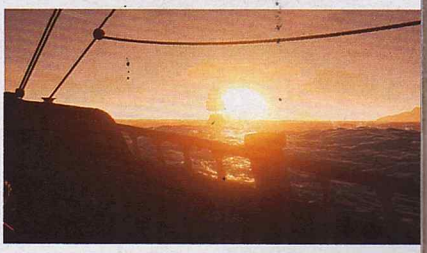
Drugie przejście było już zupełnie inne. Dzięki zbadaniu mieszkania, w którym android zastrzelił wcześniej dwie osoby, Connor znalazł pistolet (androidy nie mają prawa ich nosić, ale widać jego to nie do końca obowiązuje) i dowiedział się, o co chodzi: ojciec dziewczynki szukał w internecie nowszych modeli androidów, więc najwyraźniej chciał się pozbyć starego modelu. Mając te informacje, Connor mógł tak pokierować rozmową, że udało się uratować dziewczynkę. Samego „złego" androida już nie, choć i to będzie zapewne możliwe.

Zabawa w detektywa, typowe dla Quantic Dream prowadzenie dialogów, ciekawa intryga i przyjazny interfejs to składniki potencjalnie znakomitego tytułu. Wszystko znów jednak w rękach Cage'a, który na razie niestety ani razu nie udowodnił, że potrafi pociągnąć świetny pomysł do końca, utrzymując wysoki poziom. Ale nie tracę nadziei, bo tematyka jest naprawdę ciekawa, klimat wciąga, a sterowanie psychopatycznym robotem (w którym pewnie coś się w trakcie rozgrywki urodzi) daje ogromne pole do popisu dla scenarzysty. Oby tylko starczyło talentu. ***[MQc]***

Sea of Thieves

PC, XBO | akcja | Rare | luty 2017 (lub okolice)

Śliczna, pociągnięta cel-shadingiem przygoda na morzu? W dodatku w co-opie z podziałem ról na statku? Jako fanka szotów, opalania się na dziobie i podnoszenia gorącego garnka podczas przechyłów (a po powrocie buchtowania kabli) jestem uradowana tym, co pokazano na E3, i wyczekuję dostępu do dema. Black Flag byłoby jeszcze fajniejsze, gdyby dało się w nim sterować łajbą ze znajomymi, a Rare zdecydowało się wykorzystać tę niszę i pozwolić graczom cieszyć się eksploracją otwartego archipelagu i bitwami morskimi w grupach. **Całość już teraz wygląda wyśmienicie i naprawdę nastawiam się na duże pokłady (hue, hue!) zabawy.** Statki – nie wiadomo na razie, czy i w jakim stopniu da się je personalizować – będą miały sporo interaktywnych elementów, z których najciekawsze wydają się ręcznie ładowane działa i zabawa olinowaniem. Nic nie stoi na przeszkodzie, żeby trollować sternika, który widzi niewiele więcej niż żagiel, albo rzucić kotwicę w trakcie bitwy morskiej, i to wcale nie po to, by wykonać desperacki zwrot. Będziemy robić abordaże, pić pod pokładem do dźwięków akordeonu i naprędce łatać deskami dziury zrobione przez wrogie działa, a w przypadku klęski wypływać na powierzchnię pozbawieni wszystkiego. A potem, kto wie, może podprowadzimy statek tych z naprzeciwka! ***[9kier]***



Fe

platformy nieznane | platformowa Zoink Games | data nieznana

Twórcy Stick it to the Man i Zombie Vikings odchodzą od superlekkich, niepoważnych klimatów i – na zlecenie EA, które zdecydowało się wydać Fe w ramach indyczego programu EA Originals – pracują nad baśniową trójwymiarową platformówką w klimacie Ori and the Blind Forest. Na gameplayowym zwiastunie z E3 gra prezentuje się ślicznie i jest magicznie udźwiękowiona – mieszkańcy interaktywnego lasu komunikują się między sobą za pomocą różnych poznawanych kolejno przez gracza odgłosów, a przeciwnikami są ci, którzy chcą je wyciszyć. ***[9kier]***

The Last Guardian

PS4 | akcja | genDESIGN, SIE Japan Studio | 25 października 2016

Nowy tytuł Fumito Uedy, architekta Ico i Shadow of the Colossus, zadebiutuje już w październiku! Główny bohater i Trico (smoko-orło-pies) staną naprzeciw mroczniejszej inkarnacji tego drugiego. Podczas E3 mieliśmy możliwość zagrania w sam początek przygody. Chłopiec budzi się obok rannego stwora, a naszym celem jest ich ze sobą zaprzyjaźnić. Na początku więc wyjmujemy z ciała Trico strzały, którymi był ugodzony, a następnie karmimy go znajdowanymi w pobliżu beczkami (nie wyglądają zbyt apetycznie, ale stwór nie jest wybredny). To pomaga go oswoić, dzięki czemu można wydawać Trico proste polecenia: „chodź tu" albo „potraktuj piorunami miejsce, w które kieruję promień za pomocą magicznej tarczy". Te dwa elementy wystarczyły do pokonania obecnych w demie zagadek środowiskowych. Niestety, jedna rzecz bardzo niepokoi: jak na tytuł tworzony przez siedem lat, sterowanie to niekiedy droga przez mękę. Ciekawe, czy uda się je poprawić. ***[MQc & Papkin]***

Abzû

PC, PS4 | symulator nurka | Giant Squid | 2.08.2016

Dyrektor artystyczny Podróży i Flower zachęca graczy do podwodnej eksploracji. I choć czuć tu inspirację każdym z tych tytułów, udostępnionym fragmentom Abzû brakuje emocjonalnej głębi Podróży. W trakcie liniowej, ale powolnej i pozbawionej znajdziek wędrówki będziesz mógł popływać z delfinem i poprowadzić go w ławicę, gdzie jako część działającego łańcucha pokarmowego pożre jedną z 10 tysięcy zamieszkujących świat, niekoniecznie przyjaznych ryb. Da się też pływać z żółwiem, więc enki jest kupiony. Muzyką znów zajmuje się Austin Wintory, ale tym razem jest zaledwie ładna, a nie wybitna. ***[9kier]***

Road Rage

PC, PS4, XBO | akcja | MaximumGames | „niedługo"

Piszę o tej grze tylko przez sentyment do Road Rasha(*), niesamowicie przyjemnej zręcznościówki z lat 90., w której jeździło się motorami i okładało za pomocą kijów i łańcuchów swoich oponentów. Skutecznie wymierzony kopniak zrzucający przeciwnika na barierkę dawał więcej przyjemności niż dowolny headshot w sieciowym shooterze. Road Rage to w teorii spadkobierca Road Rasha, w praktyce jednak jest **smutną, szarą i pozbawioną klimatu grą**, w której można zdzielić siekierą jadącego obok harleyowca. Ale może do premiery coś się poprawi? ***[MQc]***

(*) Co ciekawe, to gra Electronic Arts. Pomyśleć, że ta firma naprawdę potrafiła kiedyś wytyczać nowe trendy i tworzyć od podstaw całe gatunki...

Bloodstained: Ritual of the Night

PC, PS4, PSV, Wii U, XBO | akcja/RPG | Inti Creates | marzec 2017

Graliście w którąkolwiek dwuwymiarową Castlevanię z elementami RPG? Oto wielki powrót serii. Platformówkowa eksploracja misternie połączonych komnat, ogromny bestiariusz, loot, sekrety, jedyna w swoim rodzaju muzyka Michiru Yamane. Trochę brak sprite'ów w 2D, ale nowy styl graficzny nie odrzuca. ***[Cross]***

THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

Wii U, NX | akcja/RPG | Nintendo | 2017

Wygląda na to, że jest na co czekać. Eiji Aonuma rzeczywiście postanowił zerwać z konwencjami serii i pokazał na E3 sandbox.

Na pewno mało kto spodziewał się tego po The Legend of Zelda, a więc cyklu, który (choć w większości odsłon jest bardzo dobry, miejscami genialny) przez lata nie cechował się szczególną wolnością. Piszę „przez lata", a nie „nigdy", bo jedna Zelda miała już otwarty świat i nieliniową rozgrywkę. Ta pierwsza, z 1986 roku. Kolejne odsłony pozwalały nam odbyć wielką przygodę, ale z grubsza taką, jaką zaplanowali dla nas twórcy. Do pierwotnej koncepcji powrócono dopiero przy A Link Between Worlds z 3DS-a, które miało w pewnym sensie zapowiedzieć, co pojawi się w następnej „dużej" części. Mając w pamięci słowa twórców, którzy przed premierą Skyward Sword z Wii zapowiadali wielkie zmiany, można było powątpiewać w zapewnienia Eijiego Aonumy. Ten od samego początku ogłaszał „zrywanie z konwencjami serii". Dzisiaj, wciąż zdumiony tym, co zobaczyłem na E3, oświadczam: nie kłamał.

Zmiany najprościej opisać, zaczynając od ogółu: w Breath of the Wild nie tylko nie musimy wykonywać dungeonów w konkretnej kolejności, ale i w ogóle nie musimy ich wykonywać – jeżeli zechcemy, możemy pobiec prosto do finałowego bossa. Są jedynie trzy ale – po pierwsze, **ostatnia Zelda jest bardziej erpegiem niż jakakolwiek poprzednia, a Link oprócz nowych mocy zdobywa też ekwipunek**. Są miecze, topory, młoty, na pewno jest również magiczny „fire rod" pozwalający rozsiewać po okolicy ogniste kule. Pewnie gdzieś w grze leży też Master Sword. Krótko mówiąc: sprzętu jest sporo. Po drugie, życie odnawia się teraz przy pomocy jedzenia, które na dodatek można gotować, łącząc w garnku różne składniki w sensowną całość. Po trzecie, świat Botw jest tak wielki, że po drodze będziemy musieli wspinać się po ścianach (nowość w serii – można włazić dosłownie na wszystko, w tym na tych większych przeciwników), przepłynąć duże zbiorniki wodne (nowość w serii – tratwa z żaglem, w stronę którego musimy czymś wachlować, żeby się ruszył), przeżyć w zimowych regionach (nowość w serii – Linkowi jest zimno) i tak dalej. Właściwie najlepiej już na początku przygody znaleźć sobie dzikiego konia i go ujarzmić (dosiadając i próbując nie spaść). Nie tylko dlatego, że będzie szybciej, ale też raźniej – zwłaszcza że w nowej odsłonie serii zrezygnowano z jakichkolwiek kompanów.

Wreszcie taka Zelda, jakiej nikt się nie spodziewał.

Jeśli o wspomniane dungeony chodzi, to w ogóle nie pokazano ich na E3. Zamiast tego zobaczyliśmy kilka działających podobnie minilochów zwanych świątyniami. Zawierają klasyczne zagadki logiczne z poprzednich części serii, więc obstawiam, że te główne miejscówki wyglądać będą tym razem zupełnie inaczej. Jeśli kierować się tym, co mówi Aonuma – być może podejście do „zagadek" będzie w nich inne, niż się spodziewamy. Aha, ciekawostka: świątyń po świecie gry rozrzucono ponad setkę, a każdą z nich zaprojektował inny człowiek. Brzmi to niezwykle ciekawie.

Jeżeli więc zdecydujemy, że zamiast za wszelką cenę przejść grę wolimy posiedzieć trochę w tym świecie, twórcy zaoferują nam szereg dodatkowych zajęć. Dostaniemy moce takie jak magnetyzm (przenoszenie wielkich metalowych przedmiotów, żeby zmiażdżyć nimi wrogów? Proszę bardzo!) czy unieruchamianie – zatrzymujemy obiekt w miejscu, możemy w niego naparzać, a po kilku sekundach uwolniona zostaje cała siła, którą w niego włożyliśmy. Jeżeli np. pod odpowiednim kątem uderzaliśmy w głaz, wystrzelimy go jak z katapulty. Mocy jest zresztą więcej, ale nawet bez nich jest co robić. **Pasjonującym zajęciem wydaje się już sama eksploracja** – wspinaczka połączona z niemal poziomym opadaniem na lotni to coś, co niżej podpisanemu zajmie na pewno minimum kilkadziesiąt godzin. Zwłaszcza że świat kryje mnóstwo skarbów i sposobów na poszerzoną interakcję z otoczeniem. Co zresztą można wykorzystać chociażby do walki. Mało która gra pozwala nam strącić z pagórka głaz na wroga, płonącą strzałą podpalić znajdującą się przed nim trawę, zjechać na tarczy, wyskoczyć do góry i unieść się dzięki gorącemu powietrzu (z płonącej trawy) na paralotni, a następnie w locie strzelić przeciwnikowi z łuku w głowę. Nowa Zelda – owszem. ***[spikain]***

Phoenix Wright: Ace Attorney – Spirit of Justice

3DS | przygodowa | Capcom | wrzesień 2016

Tym razem najsłynniejszy prawnik w historii gier trafi do królestwa Khura'in, gdzie sprawy sądowe są rozwiązywane przy pomocy jasnowidzenia, a wyrok dla oskarżonego tyczy się też obrońcy. Liczyć możemy na powroty Milesa Edgewortha, Trucy Wright, Simona Blackquilla... i zaginionej w akcji Mayi Fey. ***[Cross]***

Yakuza 0

PS4 | akcja | Sega | początek 2017

Dwóch twardych gangsterów, spisek mafijny, napad w złym miejscu i w złym czasie. Zanim jednak Kiryu i Majima dokonają beat 'em upowej vendetty, dobrze się zabawią. W końcu są lata 80., Japończycy toną w pieniądzach, a Tokio w neonach. Czas tańczyć, podrywać hostessy i grać o miliony, póki nie zacznie się kryzys. ***[Cross]***

Phoenix Point

nieznane | taktyczna/strategiczna | Snapshot Games | 2018

Po to śledziłam E3, na to właśnie czekałam. Julian Gollop – ojciec cyklu X-Com – zasypał graczy świeżutkimi informacjami na temat duchowego następcy serii, zapowiedzianego w marcu Phoenix Pointa. Należy spodziewać się horrorowej atmosfery, z mgłą pełną kreatur nieustannie mutujących od czasu wpuszczonego do oceanu wirusa. Ten aspekt wydaje się naprawdę niesamowity i ekscytuje mnie najbardziej – proceduralne będą nie tylko poziomy, ale również przystosowujący się do klimatu przeciwnicy. Początkowo bazujące, nieco lovecraftowo, na morskich zwierzętach – jak ośmiornice czy rekiny – zaczną zmieniać się, dokonując ekspansji w głąb lądu i coraz bardziej przypominając tamtejszą faunę. Istotnym aspektem gry będzie rozwijanie terytorium. Na nowych obszarach spotkasz rządzące się własnymi zasadami, należące do przynajmniej trzech różnych frakcji społeczności, których nastawienie – a więc i możliwość handlu – będzie zależeć od twoich wcześniejszych decyzji. Wspomniana mgła będzie miała w walce znaczenie taktyczne, a do tego da się celować w poszczególne części ciała wrogów. Naturalnie należy się też spodziewać personalizacji wyglądu i ekwipunku żołnierzy, pobocznych queścików w trakcie misji, gromadzenia zasobów oraz rozwijania technologii. ***[9kier]***

REKLAMA

REKLAMA

IGN 8/10
GAMESPOT 8/10

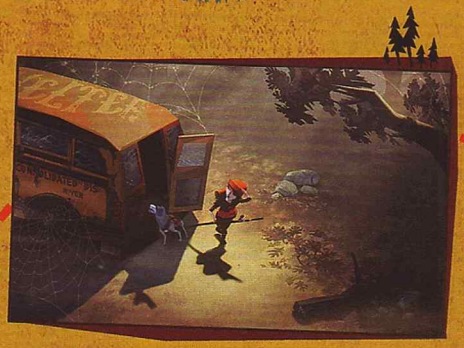
NAJLEPSZA GRA TARGÓW E3 2015

THE FLAME IN THE FLOOD

GRA TWÓRCÓW BIOSHOCK, ROCK BAND, GUITAR HERO ORAZ HALO

"NA DESER PO DON'T STARVE"
POLYGAMIA.PL

PODRÓŻ RZEKĄ W STYLU ROGUE-LIKE, W ŚWIECIE ZNISZCZONYM PRZEZ WIELKĄ POWÓDŹ.



SZUKAJ JEDZENIA I SCHRONIENIA, ZBIERAJ I TWÓRZ PRZEDMIOTY, ZASTAWIAJ PUŁAPKI I UNIKAJ DRAPIEŻNIKÓW.

TRYB KAMPANII ORAZ ROZGRYWKA BEZ KOŃCA - JAK DŁUGO UDA CI SIĘ PRZEŻYĆ?

GRA W BOGATEJ EDYCJI "OSTATNIA OCALAŁA" - ZOBACZ SKŁAD EDYCJI NA DRUGIEJ STRONIE

GRĘ POLECAJĄ:

TECHLAND

gram.pl

EUROGAMER.pl

Multikino

muzo.fm

gamemusic.pl

Halo Wars 2

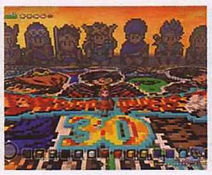
PC, XBO | RTS | Creative Assembly | 21 lutego 2017

Halo narodziło się jako RTS, by w trakcie produkcji zmienić się w FPS-a, ale strategiczne ciągoty marki wciąż są mocne, o czym świadczy w sumie udany eksperyment z konsolowym Halo Wars z 2009 roku. Tym razem zaś do roboty biorą się spece od gatunku z Creative Assembly i trwające otwarte beta-testy zdają się świadczyć, że pogłębione Halo Wars 2 będzie strategią godną uwagi nie tylko fanów uniwersum. Premiera gry na PC i XBO (niestety, bez opcji wspólnego multi) w lutym przyszłego roku. ***[g.]***

Vampyr

PC, PS4, XBO | akcja/RPG | Dontnod | 2017

Rzadko się dziś zdarza, żeby jedno studio robiło gry z różnych gatunków. Dontnod udowadnia jednak po raz trzeci, że nie ma dla niego rzeczy niemożliwych. Remember Me pozytywnie zaskoczyło, Life is Strange rozkochało w sobie tłumy, a Vampyr... No cóż, jeśli uda się spełnić choć część obietnic i utrzymać klimat, jaki wyziera z pokazanych fragmentów rozgrywki, będziemy mieć murowany hit. Akcja dzieje się w XX-wiecznym Londynie ogarniętym epidemią hiszpańskiej grypy. To nie ona jest jednak największym zagrożeniem dla kręcących się po ulicach niedobitków. Dużo groźniejsze są polujące na nie wampiry. Jednym z nich jest gracz. Świeży „konwertyta", lekarz, chce zrozumieć, co się z nim dzieje i jakoś sobie poradzić z nową sytuacją. Od razu jedna rzecz jest pewna: im więcej ofiar, tym większa potęga bohatera, ale gorszy los dla miasta. Decyzja, co robić, nie będzie jednak łatwa, bo po Londynie kręci się dużo doświadczonych łowców. Walka jest dość spektakularna. Bohater potrafi teleportować się na niewielkie dystanse, korzysta z iście diabelskich umiejętności, a także umie manipulować ludźmi: na przykład po to, by go zaprosili do siebie do domu, bo jak wiadomo – bez tego żaden wampir nie może przekroczyć progu. **Zapowiada się brutalna, mroczna i fascynująca historia.** Dontnod ma u mnie tak duży kredyt zaufania, że wprost nie mogę się doczekać premiery. ***[MQc]***



Dragon Quest Builders

PS3, PS4, PSV | sandbox/jRPG | Square Enix | 14 października 2016

Zły Dragonlord namówił bohatera pierwszego Dragon Questa na wspólne rządy nad światem, po czym podstępnie go zabił i wszystko zniszczył. Czas zakasać rękawy i odbudować Alefgard... w stylu Minecrafta. Zbierzemy materiały na lochy, karczmy i domy, by z kolejnymi questami tworzyć własny, jRPG-owy świat. ***[Cross]***

RESIDENT EVIL VII: BIOHAZARD

PC, PS4, XBO | survival horror | Capcom | 24 stycznia 2017

– Jeśli jesteś maniakiem broni, Resident Evil VII nie jest dla ciebie – twierdzi reżyser Koushi Nakanishi. Capcom istotnie usunął z kluczowych pozycji wszystkich developerów odpowiedzialnych za bombastyczne Resident Evil 6, powierzając przyszłość serii ludziom, którzy przygotowali przenośne Revelations.

Gra Nakanishiego, choć w kwestii mechaniki była słabszą wersją „czwórki" z uciążliwszą eksploracją, została ciepło przyjęta za ukłony w kierunku korzeni serii. Po udanym prototypie przerażającej gry VR o kryptonimie „Kitchen" Capcom zdecydował, że czas na horror z perspektywy pierwszej osoby.

Zamiast agentów kładących trupem całe wioski monstrów – zwykły człowiek usiłujący przetrwać na odludziu Luizjany. Zamiast pościgów po chińskich autostradach – klaustrofobiczne korytarze pozwalające na sztuczki rodem z P.T. lub Amnesii. Żegnamy się z wybuchami i atakami wrestlingowymi (chlip...). Dostępne na PSN proste demo mimo wysokiego budżetu niczym nie różni się od indie horrorów zalewających ostatnio Steama (Layers of Fear, Outlast), ale twórcy zarzekają się, że w pełnej wersji powrócą walki, klasyczne motywy i zarządzanie przedmiotami. Twierdzą też, że **atmosfera krzyżująca „Teksańską masakrę" (wieśniak psychopata) z „Paranormal Activity" (duchy)** będzie miała uzasadnienie zgodne z pełnym wirusów i mutacji tłem fabularnym serii. Co ciekawe, za narrację – kontynuującą wątki znane z Resident Evil 6 – odpowiada autor Spec Ops: The Line. Gra ma być w pełni kompatybilna z PS VR (ale jest znacznie na nim brzydsza). Czy Capcomowi uda zrobić „Obcego" zamiast „Obcych", przekonamy się już w styczniu. ***[Cross]***

Warhammer 40 000: Inquisitor – Martyr

PC, PS4, XBO | RPG/akcja | NeocoreGames | 2017

Ze zwiastunów nie wynika, że grze najbliżej do Diablo i jego pociotków, ale po zobaczeniu rozgrywki trudno o inne skojarzenia. W podstawowym widoku kamera wisi wysoko nad głową, a inkwizytor – w postaci zwinnej zabójczyni czy przypominającego kosmicznego marine krzyżowca – ze swadą trzebi nurglowski pomiot przyczajony w ogarniętych Chaosem twierdzach i na powierzchni bagiennych planet. Okazjonalnie kala się przy tym korzystaniem z osłon, ale że środowisko szybko się rozpada, równie dobrze może kroczyć z wypiętą piersią, wspomagając się strzałami mierzonymi. Helbrute'a da się pozbawić obu ramion, nim jego groteskowy żywot zakończy malownicza egzekucja. Twórcy pozwolą też na rozjeżdżanie heretyków pojazdami.

Zachęcające do czteroosobowej współpracy misje są wybierane z poziomu mapy pokaźnego sektora Caligari i wiążą się z militarnymi awanturami typowymi dla kultury czterdziestego milenium. Zausznik Imperatora otrzyma też do wykonania dłuższe zlecenie wagi państwowej realizowane w pewnej opuszczonej cytadeli – w tej części kampanii krucjata prowadzona

jest samotnie. Do kontaktów z innymi wrócimy w PvP, broniąc swojej fortecy przed zakusami zazdrosnych kolegów po fachu.

Największą niewiadomą stanowi system rozwoju bohatera. Znani z hack'n'slashowych przygód Van Helsinga autorzy nadal rozmyślają nad taką formą zbierania przedmiotów, która odpowiadałaby warhammerowym realiom nakreślonym przez Games Workshop. Bez obaw jednak, Imperator chroni – ikoniczny duet boltera i miecza łańcuchowego już się w grze znajduje. ***[Monk]***

Here They Lie

PS4 | survival horror | Tangentlemen | jesień 2016

To horror, w którym będziesz zwiedzać mroczne lokacje – na przykład rozciągające się korytarze – z latarką w dłoni. Celem bohatera jest znalezienie kobiety imieniem Lily, a jako że tytuł powstaje też na VR, bazuje głównie na eksploracji. ***[9kier]***

Let it Die

PS4 | akcja | Grasshopper Manufacture | 2016

Goichi Suda mierzy się z free-to-playem. Kościotrup w okularach przeciwsłonecznych jako maskotka, zniszczone Tokio, inspiracja „Akirą", komicznie przesadzone egzekucje. Mikrotransakcje mają służyć wyłącznie „omijaniu grindu". ***[Cross]***

Paragon

PC, PS4 | MOBA | Epic Games | data nieznana

Na E3 Epic ogłosił, że do Paragona dołączy nowa postać – walczący wręcz Khaimera, pojedynkowicz z dwoma toporami i niezłym CC, którego można już ogrywać od 21 czerwca. Przede wszystkim jednak opinie na temat kolejnej Moby zza pleców nie były chyba zbyt przychylne, bo developerzy zdecydowali się wprowadzić mnóstwo zmian gameplayowych, z których część została już zaimplementowana. Twórcy postanowili zwiększyć znaczenie dobijania minionów (szczęśliwiec zdobędzie 100% punktów doświadczenia, jego pobliscy koledzy podzielą się drugą setką – opłaca się chodzić we dwójkę, ale tylko na linii, bo w dżungli to nie działa) i zmodyfikować system levelowania podstawowych ataków, które teraz będą się, jak np. w LoL-u, rozwijać automatycznie i nie trzeba będzie na nie przeznaczać punktów umiejętności. Epic podpatrzył z konkurencji również maksymalny poziom zdolności – czwarty na zwykłe, trzeci na ulta. Fale minionów mają być mniejsze, lecz bardziej zabójcze dla bohatera, a inhibitory nie odradzać się – chyba że drużyna zaniesie tzw. orb prime do swojego ołtarza. Mechanika tego obozu też się zresztą zmieniła, podobnie jak mnóstwo innych rzeczy, z zasięgiem magów, usunięciem zdolności pasywnych czy wprowadzeniem podstaw trybu draftowego włącznie. **Mam wrażenie, że Epic rezygnuje z wielu rzeczy, które odróżniały Paragona od innych Mob** – w przyszłości zamierza zastąpić mobilny tryb podróży teleportem o 1,5-minutowym cooldownie czy wprowadzić wariację na temat dotowego kuriera – i choć wiele z nich to zmiany na lepsze, obstawiam, że Paragon nie poradzi sobie na mobowym poletku. Naturalnie będzie też tryb rankingowy, a że ma pojawić się niebawem, będziemy mogli przetestować go wraz z innymi zmianami już 16 sierpnia, kiedy startuje otwarta, darmowa beta. ***[9kier]***

Absolver

PC, PS4, XBO | akcja/RPG | Sloclap | 2017

Tytuł Sloclap zapowiada się jako niesamowicie taktyczny, multiplayerowy action erpeg, skupiony na walce wręcz (PvP i PvE) – cztery style walki, szereg uderzeń i broni, tworzenie kombosów w czasie rzeczywistym, mnóstwo personalizacji, możliwość nauki technik wroga, blokowanie, parowanie, markowanie, kontrowanie ciosów i magia to tylko niektóre elementy mechaniki. Najwyraźniej jednak gra będzie wymagała stałego dostępu do internetu, bo twórcy zapowiedzieli, że w otwartym świecie można spotkać innych graczy i albo się z nimi sprzymierzyć, albo zbutować na śmierć i zabrać ich rzeczy. ***[9kier]***

REKLAMA

REKLAMA

OSVR HDK 2.0

Choć na razie rynek podzieliły między sobą HTC Vive i Oculus Rift, warto pamiętać, że jest jeszcze jeden gracz, OSVR. I w przyszłości to on może być najważniejszy, bo skrót ten rozwija się do Open Source VR, więc zgodny z tym standardem sprzęt może wyprodukować każdy, a dostępny soft sprawia, że jest on zgodny z HTC Vive. HDK 2.0 to już druga wersja gogli, ponownie wyprodukowanych przez Razera. Od strony sprzętowej stały się one równie dobre co Vive i Oculus (tyle że bez śledzenia ruchu rąk), za to zostały wycenione na 399 $, czyli o 200 $ taniej niż Oculus i 400 $ od Vive.

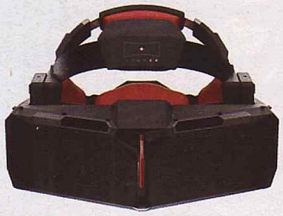
www.osvr.org

AMD PRESENTS PC GAMING SHOW POWERED BY PC GAMER

PC Gaming Show

Rok temu była to najnudniejsza konferencja targów, w tym roku było na szczęście lepiej. Również pod względem merytorycznym, bo jednym z gości była szefowa AMD, Lisa Su, która prezentowała Radeona RX 480, a także filmik mający utwierdzić wszystkich zainteresowanych, że planowana na przełom 2016 i 2017 premiera procesorów Zen jest niezagrożona, a one same już teraz bez problemu radzą sobie choćby z Doomem – a gdy trafią do sklepów, będą walczyły jak równy z równym z Intelami.

www.amd.com



StarVR

W przeciwieństwie do Oculusa, Vive i PSVR gogle te mają pole widzenia nie 100°, ale 210°. I rozdzielczość aż 5120 x 1440 (a nie około 2400 x 1080). Projektuje je Starbreeze (ci od Pay-Day 2), ale za produkcję ma odpowiadać Acer.

www.starvr.com

Nintendo na Androidzie

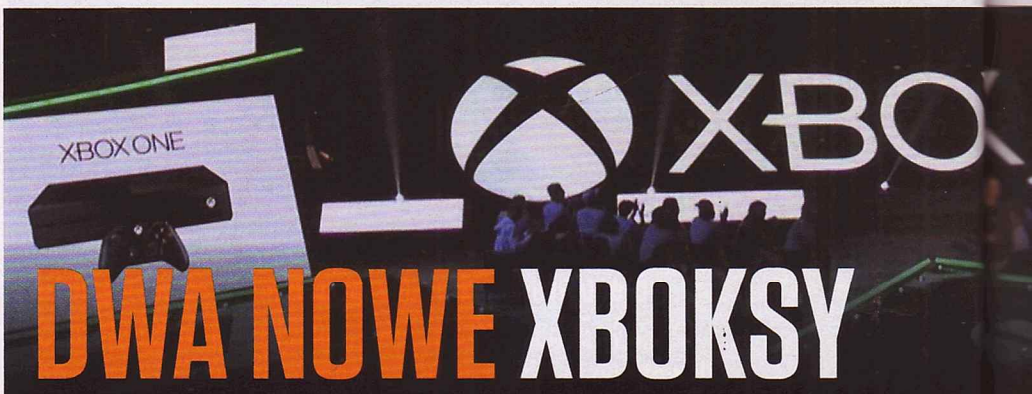
Dzięki specjalnej obudowie z fizycznymi przyciskami, D-padem i miejscem na kartridże z grami Smartboy zmieni smartfona z Androidem w Game Boya (także w wersji kolor). W przedsprzedaży wyceniono go na 60 dolarów.

www.hyperkin.com

Nintendo NX

Konsoli nie pokazano, nie zdradzono jej wydajności, choć przed E3 pojawiły się plotki, że premiera ma być w 2017, bo NX ma być szybka, by dać sobie radę z VR. Podkreślono za to, że to nie teraflopy są najważniejsze.

www.nintendo.com



DWA NOWE XBOKSY

Xbox One sprzedał się dotychczas w około 20 mln egzemplarzy, podczas gdy PlayStation 4 przekroczyło już 40 mln. Oczywiste więc było, że to Microsoft musi się bardziej starać. Ale nikt – łącznie z konkurencją! – nie spodziewał się aż takiej ofensywy sprzętowo-technologicznej. I takiego rozmachu, jeśli chodzi o czas, bo drugi z zapowiedzianych Xboksów, znany jako Projekt Scorpio, do sklepów trafi dopiero za rok!

Wrażenie robi nie tylko roczne wyprzedzenie, ale także ujawnione parametry. Wynika z nich, że GPU w Scorpio będzie mniej więcej pięciokrotnie szybsze niż to w zwykłym XBO. Pię-cio-krot-nie! Dla porównania GPU w PlayStation 4 Neo ma być tylko nieco ponad dwa razy szybsze od tego w PS4. Do tego nowy Xbox dostanie też mniej więcej pięciokrotnie szybszą pamięć RAM – i będzie jej o połowę więcej niż u konkurencji. Niewiadomą pozostaje wprawdzie wydajność procesora, ale wydaje się, że Microsoft wykorzysta kolejną generację układów AMD, a rdzenie Jaguar (przeznaczone pierwotnie do tabletów...) zostaną zastąpione przez znacznie wydajniejsze Zeny. Dałoby to bardzo solidnego kopa Xboksowi, czyniąc go równorzędnym konkurentem dla high-endowych pecetów. I choć to nadal za mało, by uruchamiać tytuły AAA w rozdzielczości 4K, efekty powinny być zauważalnie lepsze niż w przypadku o połowę słabszego Neo. Poza tym Scorpio spełnia wymagania Oculusa. PS4 Neo – nie, będzie więc wymagał od twórców gier przygotowywania wersji okrojonych względem Xboksa i pecetów).

Jednak nie samym Scorpio Microsoft żyje, a zanim ten trafi na rynek, pojawi się jeszcze Xbox One S. O 40% mniejszy niż Xbox One, a do tego z wbudowanym zasilaczem. O jego wnętrznościach wiadomo tyle, że będzie mógł zostać podłączony do telewizorów 4K. I że będzie obsługiwał HDR-y. Jego wydajność będzie jednak podobna jak XBO. Albo i nie, bo z wypowiedzi twórcy Gears of War 4 wynika, że ma być szybszy. Ponoć (to z kolei kontrwypowiedź z Microsoftu) tylko w grach, które wykorzystują HDR-y, ale jak będzie w rzeczywistości, dowiemy się najpewniej dopiero po premierze. Bo na razie wygląda na to, że choć Microsoft S-kę pokazał, to jeszcze o ostatecznych parametrach nie zdecydował. Dobrze, że przynajmniej znane są ceny, które zaczynają się od 299 $ za wersję z dyskiem 500 GB (to tyle co XBO). Za 1 TB trzeba dopłacić 50 $, a za 2 TB – 100 $.

Wraz z nową konsolą na rynek trafią także nowe pady. Wyglądają bardzo podobnie (chyba że skorzystasz z opcji ich personalizacji, o czym w newsie obok), ale stosują standard Bluetooth,

Porównanie specyfikacji konsol Microsoftu

	Xbox Scorpio	Xbox One S	Xbox One
GPU	> 6 TFLOPS	1,23 TFLOPS?	1,23 TFLOPS
CPU	8 rdzeni?	8 rdzeni @ 1,76 GHz?	8 rdzeni @ 1,76 GHz
Ilość RAM-u	12 GB?	8 GB?	8 GB
Szybkość RAM-u	320 GB/s	68,3 GB/s	68,3 GB/s

Porównanie specyfikacji konsol Sony

	PlayStation 4	PlayStation 4 Neo
GPU	1,84 TFLOPS	4,14 TFLOPS?
CPU	8 rdzeni @ 1,6 GHz	8 rdzeni @ 2,1 GHz?
Ilość RAM-u	8 GB	8 GB?
Szybkość RAM-u	176 GB/s	176 GB/s?

Oculus Touch

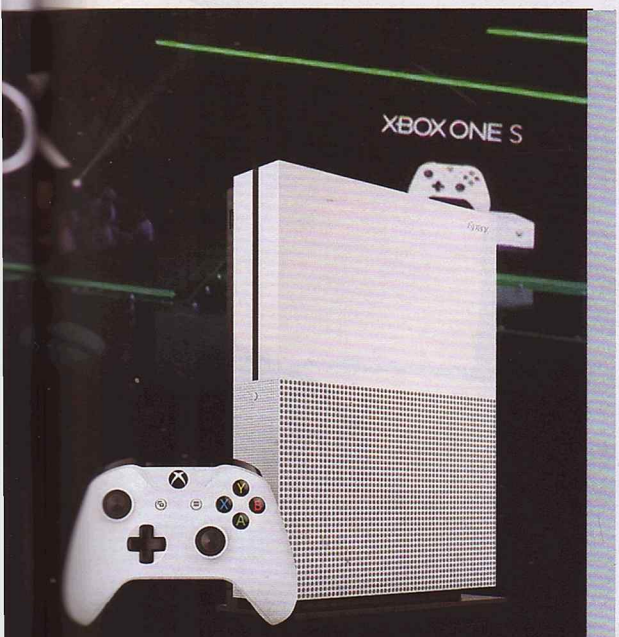
Czyli dedykowane kontrolery ruchowe, które pozwolą Oculusowi na konkurowanie z HTC Vive. Na E3 pokazywano je w wersji niemal finalnej, ale o dacie premiery wiadomo tyle, że będzie miała miejsce w drugiej połowie 2016.

www.oculus.com

Notebook z OLED-em

Na dwudziestolecie lecie marki Alienware pokazał na swoim stoisku pierwszego gamingowego noteboka z ekranem 13,3" OLED. Ma rozdzielczość 2560 x 1440, czas reakcji 1 ms i kontrast 100 000:1. Najtańsza konfiguracja, w której występuje, kosztuje 1300 $.

www.dell.com



a nie radiowy. Zmiana na pierwszy rzut oka kosmetyczna, ale oznacza tyle, że z padów Microsoftu będzie można korzystać nie tylko na pecetach, ale również w sprzęcie mobilnym. Bo – jeśli wierzyć plotkom – w planach jest streamowanie gier na urządzenia mobilne. Fajnie! Powodów do zadowolenia nie mają natomiast fani Kinecta – w One S nie ma już odpowiedniego złącza, trzeba będzie dokupić specjalną przejściówkę, więc popularność gier ruchowych jeszcze bardziej spadnie. Zamiast tego Xboksy zyskają jednak kompatybilność z pecetowymi myszkami i klawiaturami. Co nie powinno dziwić, skoro w przeciągu najbliższych tygodni będzie na nich można uruchamiać aplikacje uniwersalne.

To zresztą niejedyny dowód na to, że Microsoft przestał się wstydzić pecetów. Już sam widok stoiska dowodził, że w firmie sporo się ostatnimi czasy zmieniło. Jeszcze niedawno desktopy chowano przecież po szafach, by udawały next-geny – a teraz się nimi wprost chwalono! OK, nie były to zwykłe blaszaki, ale cieszący oczy efekt pracy modderów, a mówimy przecież o E3 i USA, kraju, w którym niepodzielnie królują konsole!

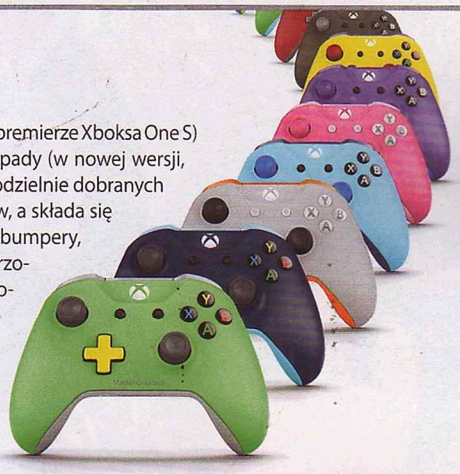
A skoro już przy zmianie polityki jesteśmy, to przy okazji targów zapowiedziano również, że gry Microsoftu będą w przyszłości wydawane nie tylko poprzez oficjalny sklep Windowsa 10, ale również przez Steama. Cóż, wygląda na to, że w końcu firma zaczyna robić to, co jest dobre i możliwe do wykonania z technologicznego punktu widzenia, polityka zaś schodzi na dalszy plan.

Dla pecetowców dawno już nie było tak dobrych wieści, choć jednocześnie jedyną sensowną odpowiedzią na pytanie „po co mi w takim razie Xbox?" stanie się niedługo „bo jest tańszy"... *[AI]*

Personalizacja padów

Dzięki Xbox Design Lab już niedługo (dokładnie – po premierze Xboksa One S) fani konsoli Microsoftu będą mogli zamówić sobie pady (w nowej wersji, która trafi na rynek razem z Xboksem One S) w samodzielnie dobranych kolorach. Kombinacji jest w sumie ponad 8 milionów, a składa się na nie 15 kolorów, którymi można ubarwić D-pada, bumpery, triggery i analogi, a także samą obudowę (osobno z przodu, a osobno z tyłu). Udostępniono również pięć wzorów przycisków głównych i cztery wzory dodatkowych. Cena takiego pada to 99 $, a konfigurator znajduje się na poniższej stronie.

xboxdesignlab.xbox.com



PlayStation Neo

Choć jego pokaz wydawał się pewniakiem, dwa dni przed rozpoczęciem E3 Sony ogłosiło, że swojej nowej konsoli jeszcze nie pokaże. Potwierdziło jednak, że wszystkie gry nadal będą działały na PS4. Przy czym, jak to powiedział szef Sony, Andrew House: – *Oczekujemy, że wszystkie, a przynajmniej większość gier będzie posiadała wsparcie dla high-endowej PS4.* Daty premiery nie zdradzono, a o cenie wiadomo tylko tyle, że będzie wyższa niż 350 $ (czyli na pewno więcej niż 1700 zł).

www.playstation.com

„W przeszłości obserwowaliśmy migrację niektórych core'owych graczy w kierunku high-endowych pecetów, bo tacy ludzie chcą jak najlepszej wydajności graficznej. Teraz będą mieli świetny powód, by pozostać w naszym ekosystemie"

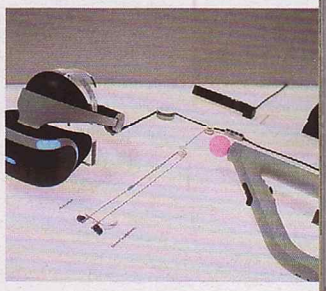
~ Andrew House

CEO Sony Interactive Entertainment o PlayStation 4 Neo.

PS VR Aim

Tak nazywa się nowy kontroler Sony, przygotowany specjalnie z myślą o VR. Wygląda gorzej niż promowany przy okazji PS Move Sharp Shooter z dodatkami z 2010 roku, a do tego nie da się go rozebrać na części składowe. Jednak według zapowiedzi to biało-szaro-różowe coś zapewniać ma pełną kontrolę nad bronią w świecie wirtualnym. Czy tak będzie w rzeczywistości, dowiemy się po premierze gry Farpoint, pierwszym tytule, który ma z Aima korzystać. Ceny ani daty premiery nie zdradzono, Farpoint ma się pojawić w sprzedaży 13 października.

www.playstation.com



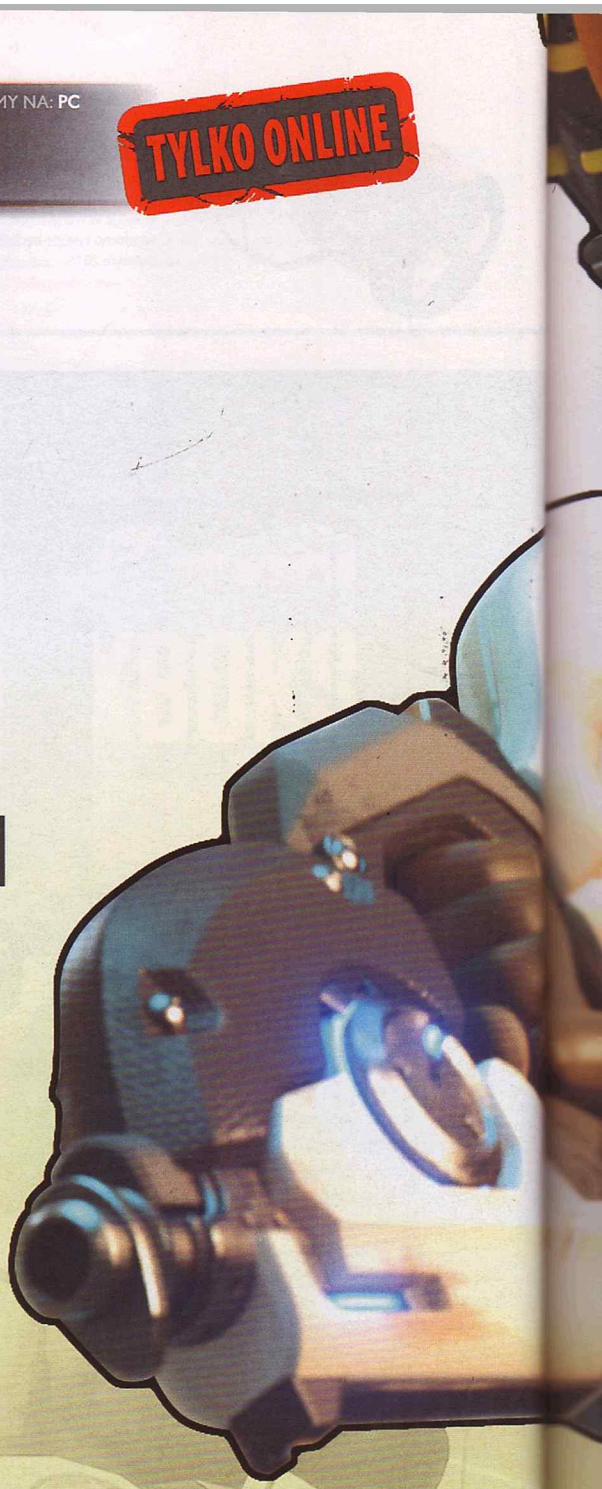
PEGI 12

- PRODUCENT: BLIZZARD ENTERTAINMENT
- DYSTRYBUTOR: CDP.PL
- OPŁATY: KLIENT – OK. 158 ZŁ (40 $, PC), 220 ZŁ (PS4, XBO); MIKROTRANSAKCJE
- WERSJA PL: PEŁNA
- PC: WIN 7/8/10 64-BIT, CPU CORE I3/PHENOM X3 8650, 4 GB RAM, GF GTX 460/ATI HD 4850
- GRALIŚMY NA: PC
- GATUNEK: FPS

TYLKO ONLINE

CD-ACTION POLECA

OVERWATCH



Zamraża: **enki**

Na początku był Titan. Wielki niedoszły następca World of Warcraft po wielu latach produkcji został skasowany, ale nie wszystek umarł. Fragmenty tła fabularnego, strzępki stylu graficznego i spora porcja dynamicznego trybu akcji zostały przemielone przez tę samą ekipę, która zajmowała się nieudanym MMORPG-iem. Na tych fundamentach powstała strzelanka nowej generacji, która sprawiła, że wraz z ponad 10 milionami graczy na nowo odkrywam uroki FPS-owego multiplayera.

Dla staroszkolnych fanów kłejkowej rakietnicy – Fara.

Blizzard serwuje świeże, wciągające, lekkie FPS-owe multi dla każdego.

Stawianie ściany lodu nie jest typową umiejętnością komandosów spotykanych we współczesnych FPS-ach. Taka bariera nie dość, że nie zadaje obrażeń, to jeszcze trwa niespecjalnie długo, a odpowiednio silny ogień jest w stanie szybko ją skruszyć. „Po co komu taki bezużyteczny skill?", spytał zapewne niejeden post-CoD-owiec, sięgając na ekranie wyboru postaci po groźnie wyglądających Genjiego, Żołnierza 76 czy Trupią Wdowę zamiast uśmiechniętej buzi Mei – 31-letniej, okutanej w puchatą parkę okularnicy. Druga aktywna umiejętność bohaterki „nieprzydatnością" dorównuje owej ścianie, pozwalając jej na chwilę zamknąć się w lodowym kokonie i nieco się podleczyć. W tym czasie nie może w żaden sposób pomóc drużynie. Podczas gdy Smuga błyskawicznie śmiga po mapie, szarpie spusty swych pistoletów, rozrywa bombami i błyskawicznie się leczy, a Fara spod nieba zrasza grunt ciepłym tajfunem trotylu, Mei siedzi w swojej bryle lodu i odlicza długie sekundy, wracając do zdrowia. Słowem, slot na czempiona – zmarnowany.

A figę, bo gdy przychodzi do gry w obronie, niezależnie od składu drużyny, sięgam po nią bez wahania. Bo Overwatch to nie „współczesny FPS", a sympatyczna Chinka pod swą misiowatą zewnętrznością kryje monstrualne utrapienie dla absolutnie każdego z dwudziestki pozostałych bohaterów, który zechce jej zrobić krzywdę. Albo całej ich grupy. Umiejętnie postawiona ściana oddzieli idącego przodem tanka od reszty, a wydmuchiwana z działa mroźna chmura zatrzyma go w miejscu, by reszta ekipy mogła go dobić. Ta sama lodowa mgła unieruchomi każdego, kto nieopatrznie się do niej zbliży w sytuacji sam na sam, a alternatywny strzał – ostre lodowe kolce – skierowany prosto w ich czoła załatwi resztę sprawy. Zdarzy się, że sfrustrowani wrogowie zechcą wytoczyć przeciw niej ciężkie działa, rzucić w nią swoje druzgocące ulty, poszczuć smokiem Hanzo, działem Bastiona-czołgu, wybuchającą oponą Złomiarza, bombą grawitacyjną Zarii. A Mei (a raczej opiekujący się nią gracz o odpowiednio dobrym refleksie) na to – siup w bezpieczną kostkę lodu. Gdy dorzucić jeszcze do tego jej superumiejętność zamrażającą przeciwników na wybranym obszarze, jestem w stanie wysłuchać utyskiwań co poniektórych ofiar okularnicy przypinających jej łatkę „raka" tej gry, ale w żadnym razie nie mam zamiaru się z nimi zgadzać. Mei nie jest przesadnie wytrzymała, bezbronna wobec „zasięgowców", a charakter jej umiejek pozycjonuje ją niemal ściśle w rzędzie obrońców zmuszonych odpierać napór wrogów (poza tym powyższe mało zaszczytne miano osobiście zarezerwowałem dla innej postaci(*)). Jest nietypowa, ciekawa, sympatyczna i miażdży konkurencję twardą ręką. Wypisz, wymaluj Overwatch.

Uf!

Westchnięcie ulgi, które towarzyszyło premierze gry, choć na pozór niesłyszalne, odbiło się niebywale głośnym echem wśród ludu grającego. Oto – tuż po wieszczącej schyłek ery „militarnego shootera" singlowej kampanii Dooma – Blizzard wypuścił dzieło na nowo definiujące świeże (fan nieodmiennie popularnego Team Fortress 2 powiedziałby „odświeżone"), wciągające, lekkie FPS-owe multi dla każdego. Świat zwariował na punkcie blizzardowskiego shootera. I ja też zwariowałem, również z ulgą westchnąwszy, bo beta nijak mnie do tytułu nie zdołała przekonać.

Overwatch to strzelanka wielooso-bowa czystej wody. Na niespecjalnie rozległych mapach ścierają się tu dwie drużyny po sześcioro bohaterów (można grać przeciw botom). Nie przedstawicie-

Hanamura to jedna z najładniejszych i najcieplejszych stylistycznie miejscówek do rozpętania solidnej rozpierduchy.

W sowieckiej Rosji to ty padasz na śnieg.

OVERWATCH

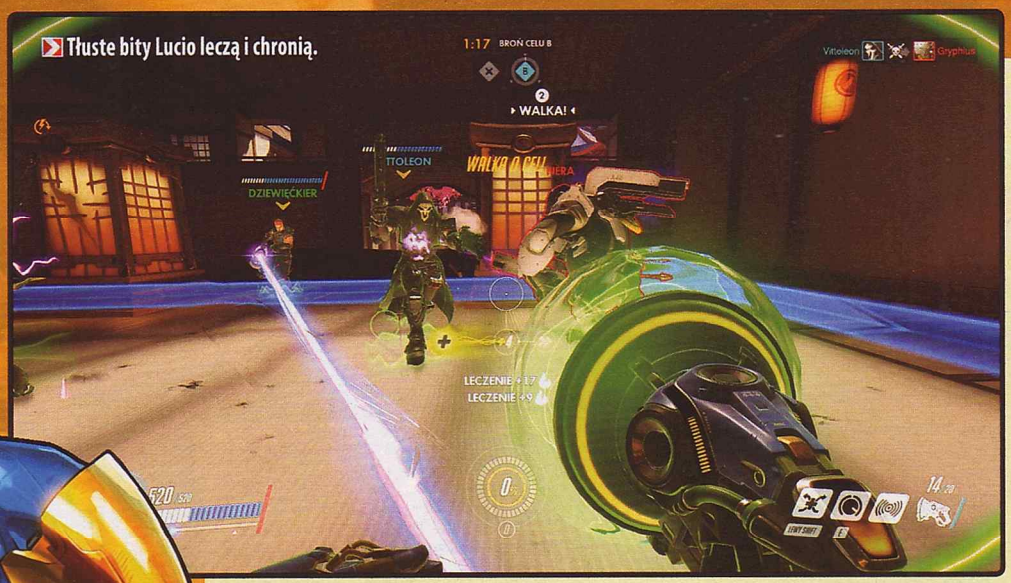
li klas, nie postaci wykreowanych od zera przez graczy, tylko wybranych spośród 21 dostępnych (do tej pory). Jak w, nie przymierzając, Mobie. Każdy dzierży swoją własną broń, każdy ma odrębne umiejętności, pulę punktów życia i funkcję do spełnienia podczas meczu. Żaden z trybów nie zakłada tu nudnych potyczek deathmatchowych – po to jest drużyna, żeby ją wspierać i żeby móc się na niej oprzeć. By wspólnie zdobywać punkty kontrolne, przepychać ładunek przez mapę lub łączyć jedno z drugim. Zabójstwa są tu tylko po to, by odesłać natrętów z powrotem do bazy i mieć chwilę oddechu podczas zajmowania się kolejnym celem potrzebnym do zwycięstwa. Nic to wprawdzie odkrywczego – już zaledwie kilka tygodni wcześniej Battleborn pokazał, że działa to nieźle, a w porywach nawet znakomicie. Tyle że gra Gearboksa zaoferowała mi tylko jeden prawdziwie interesujący tryb z trzech, i to rozgrywany na zaledwie dwóch mapach.

W Overwatchu aren jest osiemnaście i na żadnej nie zdarzyło mi się wybrzydzać (choć zauważyłem, że przez pierwsze kilkanaście godzin gra nadspodziewanie często kazała mi biegać po Numbani, a lokacje Wieżę Lijiang w odwiedziłem dosłownie czterokrotnie).

Tank/supp only!

Konstrukcja poziomów bardzo mi przypadła do gustu. Zwłaszcza tych, w których zamiast walczyć równorzędnie o pojedyncze punkty kontrolne musimy albo atakować, albo bronić się przed szturmem. Powolne przepychanie przez atakujących ładunku przez całą mapę daje szansę poznać i wypróbować w boju każdy ich zakamarek, a końcówki rozstrzygające się na ostatnich metrach lub w ostatnich sekundach regulaminowego czasu (jest tu nawet dogrywka, jeżeli trwa zażarta walka o cel) trafiają się zaskakująco często. To wszystko zachęca do wypracowywania nowych strategii ataku i obrony. Jasne, zawsze można wzbić się w powietrze Farą i ostrzelać rakietami wraży taran. Ale kto wtedy zabezpieczy ciasne przejścia w budynkach? Symmetra, ot kto. Dziewczyna rozstawi rój małych, kąsających promieniami wieżyczek i poprawi ze swojego małego miotacza cząstek, a gdy naładuje ulta, otworzy teleport, by świeżo zrespawnowani kompani mogli szybko na powrót dołączyć do walki.

To ten typ gry, w którym decyzja o poświęceniu dumy, z jaką nosimy nick xXLordWymiataczXx (lub podobny), i wymiana zadawania obrażeń na leczenie i wzmacnianie sojuszników – np. jako anielska Łaska – przychodzi niezmiernie łatwo. Satysfakcja gwarantowana, choć trudniej będzie wówczas zdobyć pod koniec starcia pożądane przez wszystkich „najlepsze zagranie meczu" – czyli powtórkę dobrej akcji z perspektywy jej wykonawcy – bo blizzardowski automat nie umie(**) rozróżniać, co było cool, a co nie, więc skupia się zwykle na widowiskowych multi-killach. Osobiście tłumaczę sobie to jednak tym, że owe „plays of the game" to taka nagroda pocieszenia dla grających postaciami nastawionymi na atak, bo nie mają takiej frajdy jak ci, którzy jako Wieprzu łapią swym hakiem ofiary w locie, albo ci, którzy jako Reinhardt szarżą wbijają się w grupę wrogów, jednego przybijając do ściany, a resztę kładąc na ziemi potężnym gruchnięciem młota. »



Tłuste bity Lucio leczą i chronią.

Przed rozpoczęciem właściwej rozgrywki można sobie porozwalać „poczekalnię".

Statystyki gry nie umniejszają udziału tanków i supportów w zabójstwach zwanych tu likwidacjami, nagradzając wszystkich, którzy czynnie przyczynili się do odesłania oponenta z powrotem do bazy. Medale w podsumowaniu partii przydzielane są i tym o najbardziej morderczych zapędach, i tym, którzy najskuteczniej leczyli, i tym, którzy najdłużej twardą stopą trzymali się celu.

Giń! Giń! Giń!

W miarę zdobywania doświadczenia i pięcia się w górę (niejawnej) klasyfikacji matchmakingowej trybu szybkiej gry zabawa typu „tylko Żniwiarz, bo fajnie wygląda!!!" oraz radosne poznawanie po kolei wszystkich bohaterów przeradza się w umiejętne, dynamiczne dostosowywanie taktyki do sytuacji. Overwatch podpowiada na ekranie wyboru postaci, jakiej roli jeszcze brakuje do optymalnego składu, ale im dalej w las, tym ważniejsze staje się zgranie całej drużyny i synergia poszczególnych umiejętności.

Developerzy, licząc na to, że ze względu na charakter rozgrywki gracze będą wobec siebie mniej toksyczni, zdecydowali się wprowadzić prosty czat głosowy z drużyną lub z zaproszoną ekipą. I faktycznie ani polskich, ani angielskich, ani rosyjskich nowych bluzgów się przy grze nie nauczyłem. W zasadzie to spośród internetowych randomów rzadko kto cokolwiek raczył z siebie wydać poza okazjonalnym westchnięciem. Oceńcie to, jak chcecie – dla mnie granie w ten sposób to sama przyjemność. Oczywiście sytuacja zapewne się zmieni po wprowadzeniu trybu rankingowego, który w chwili, gdy piszę te słowa, wciąż jeszcze jest wyłączony. Czeka, i słusznie, na popremierowe dane z pierwszych tygodni rozgrywek i łatki wyrównujące balans. Nie żebym narzekał, od niemal samego początku oscyluję w bliskich okolicach 50% wygranych gier, czyli tak, jak być powinno.

Jako że tytuł ma swoją cenę (i to niemałą – cwany wydawca wszędzie propaguje kupno edycji Origins, choć spokojnie można nabyć o 20 euro tańszą wersję podstawową), wszystkie postacie dostępne są za darmo. I bardzo dobrze, bo tym łatwiej można zmieniać zawodnika w trakcie potyczki, jeżeli tylko okaże się, że któryś będzie przydatniejszy. Inna sprawa, że jak już mecz nie idzie, to po prostu nie idzie i żadna zamiana w niczym nie pomoże.

W sklepie szerokim

A skoro już rozmawiamy o pieniądzach, Overwatch w ramach mikrotransakcji oferuje możliwość zakupu skrzynek z łupami. Te wypadają pojedynczo i za darmo po każdym wbitym poziomie doświadczenia profilu (bez górnej granicy), a w każdej z nich kryją się cztery losowe kosmetyczne znajdźki pokroju ikonek, odzywek, zwycięskich póz czy skórek poszczególnych bohaterów. Pudełka można nabyć w liczbach od 2 (2 euro) do 50 (40 euro) naraz. Od czasu do czasu wyskoczy z nich również nieco growej waluty, za którą można kupić konkretne, wymarzone fanty, nie zdając się na los. Ja swoją na razie oszczędzam (po pierwszych 26 godzinach starć zgromadziłem 600 kredytów – najdroższe skórki warte są 1000) na jakiś dobry skin, bo o korzystaniu z graffiti pamiętam tylko przez kilka sekund przed rozpoczęciem właściwej rozgrywki, odzywek nie używam, a ani-

macje prezentujące własne najlepsze zagranie meczu i tak oglądam rzadko.

Najważniejsze w tym wszystkim jest to, że **model finansowy jest prosty, sprawiedliwy i nikomu nie stanie się krzywda, jeśli nie wyda na grę ani złotówki ponad jej cenę**. W żadnym momencie nie odczułem również potrzeby zaliczania wrzucanych do zbyt wielu gier ostatnio (patrz: felieton Crossa w tym numerze) questów dziennych(***). Gram, kim chcę, jak chcę, kiedy chcę, i czuję się z tym znakomicie.

Wielka draka na King's Row

Ogromny wpływ na mój pozytywny odbiór gry ma jej styl graficzny. Nieprzesadnie rozbuchany w technicznym sensie (aczkolwiek dający się pobawić nieco fizyką przedmiotów), ale doskonale łączący różnorodność, wielobarwność i przejrzystość – zarówno w wystroju lokacji, jak i projektach postaci. „Żołnierze, naukowcy, awanturnicy i odmieńcy" – tak sam Blizzard nazywa obsadę produkcji i oprócz kowboja McCree, który po prostu nie pasuje mi do reszty całkiem oryginalnej futurystycznej ferajny, trafił z nimi w samo sedno. Czempioni przyciągają wyglądem, ekspresją i charakterem – trudno nie polubić choćby kilku z nich (halo, halo, czy Gearbox mnie słucha?!). Swoje oczywiście robią fantastyczne, kilkuminutowe animowane filmy promocyjne przygotowane przez znakomity dział „kinematograficzny" Blizzarda (wyobrażam sobie, jak głębokie było ich westchnienie ulgi po dwóch dekadach kręcenia mrocznych scen batalistycznych do Diablo, Warcraftów i StarCraftów), a także cyfrowe komiksy.

Jeżeli chodzi o mapy, lubię zwłaszcza te słoneczne (Hollywood, Ilios, Tybet) z wyłączeniem Numbani, której mam mały przesyt.

Okiem Bastiana

OCENA 9

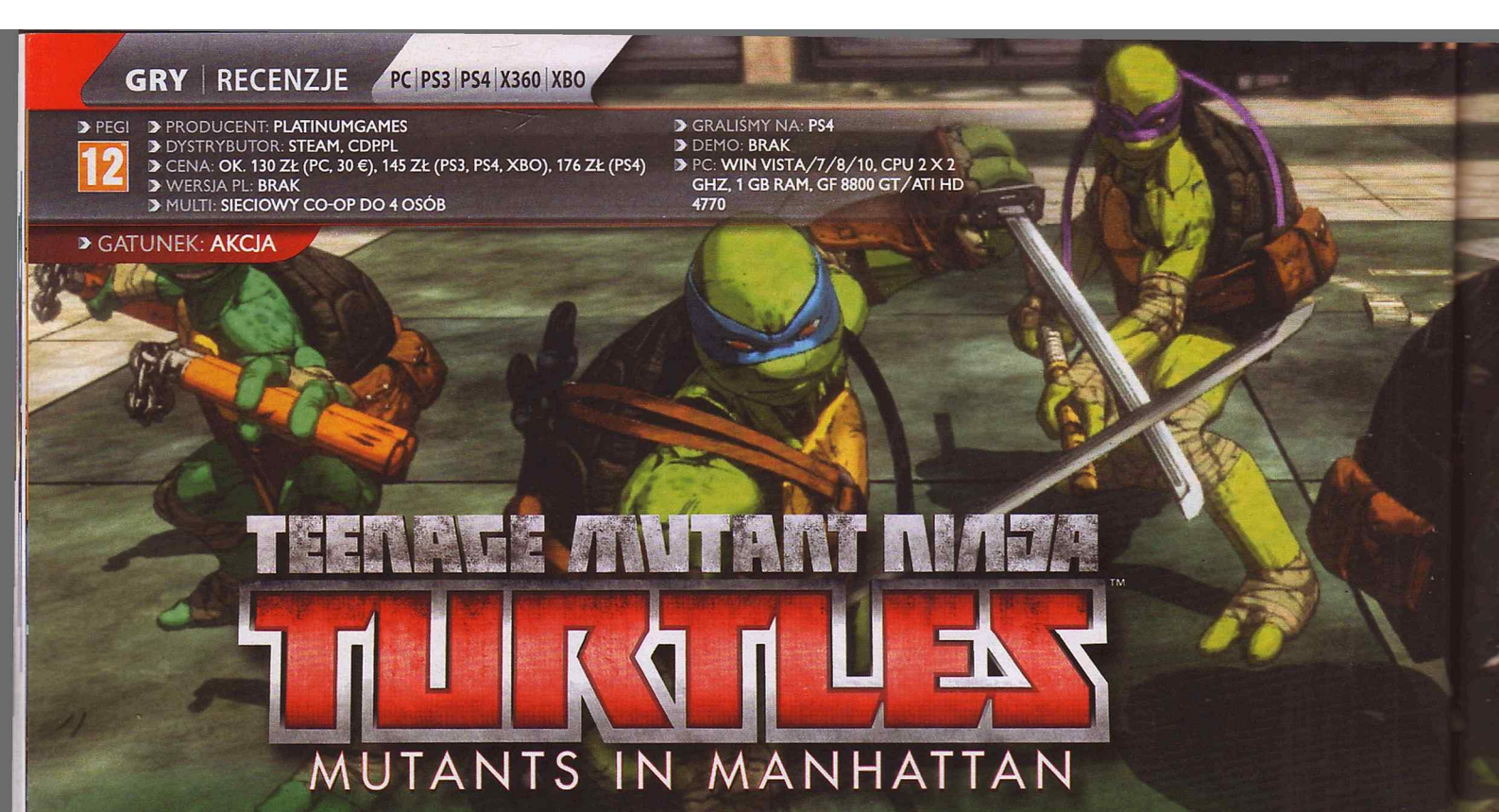
Przed napisaniem tych kilku słów pomyślałem, że ponabijam sobie na szybko parę killi Wieprzem i Żołnierzem 76 – skończyło się na trzech kolejnych partiach, a Overwatch znów udowodnił, że nie potrafię dobrze organizować sobie czasu. To gra szalenie wciągająca, z syndromem jeszcze jednej rundy, kradnąca czas skutecznie i boleśnie. Kolorowa, czytelna, z jasnymi zasadami rozgrywki i prostą, acz niełatwą mechaniką, z impetem wbiła się na miejsce w sercu dotychczas zarezerwowane tylko dla LoL-a i WoW-a. Choć system progresji jest ślamazarny i nieco nudny (skrzynie zdobywamy powoli, a nagród, w tym wielu niepotrzebnych, jest bardzo dużo), to blednie on przy pokładach dobra, jakie Overwatch oferuje. Brać i grać!

PEGI 12

PRODUCENT: PLATINUMGAMES
DYSTRYBUTOR: STEAM, CDP.PL
CENA: OK. 130 ZŁ (PC, 30 €), 145 ZŁ (PS3, PS4, XBO), 176 ZŁ (PS4)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: SIECIOWY CO-OP DO 4 OSÓB

GRALIŚMY NA: PS4
DEMO: BRAK
PC: WIN VISTA/7/8/10, CPU 2 X 2 GHZ, 1 GB RAM, GF 8800 GT/ATI HD 4770

GATUNEK: AKCJA



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES™
MUTANTS IN MANHATTAN

Chciałby sam zmutować i odlecieć jak najdalej: **CormaC**

„Jezusmariatwórcybayonettyrobiążółwieninja!", musiało zakrzyknąć wielu fanów zielonego kwartetu po zobaczeniu newsa. Czy wreszcie doczekaliśmy się naprawdę udanej gry z Żółwiami Ninja? Nie. Co gorsza, nie było nawet blisko.

Bayonetta to rzecz wyjątkowa, ale przed zachłyśnięciem się zapowiedzią nowych Żółwi uchronić mogła dobra znajomość dorobku PlatinumGames – przecież równolatką Bayonetty 2 jest słabowita adaptacja kreskówki „Legenda Korry". Mutants in Manhattan łączy z The Legend of Korra nie tylko licencja udzielona przez kanał Nickelodeon, ale też wydawca – Activision. Owocem tej współpracy jest produkcja, która równie dobrze mogła nigdy nie wychylić łba ze skorupy. Wy nic byście nie stracili, a ja nawet bym zyskał – pięć godzin, które musiałem spędzić przy tej taniej, **zupełnie bezwartościowej gierczynie**.

Coś za nic

Zdarza nam się nabijać, że fabułę gry można streścić jednym zdaniem. Czasem nieco koloryzujemy, ale w przypadku TMNJ jest to szczera prawda. „Scenarzysta" zapewne wysłał ją producentowi jednym esemesem: „Shredder i Krang próbują przejąć władzę nad światem, żółwie muszą ich powstrzymać". Żadnych emocji, żadnych zaskoczeń. Jedyna wartość cutscenek jest taka, że zamaskowano nimi ładowanie, bo oglądać w nich niespecjalnie jest co, a elementy humorystyczne są tak suche, że obawiałem się o integralność szkliwa na zębach za każdym razem, gdy Mikey rozwierał otwór gębowy.

Z uwagi na niemal całkowity brak fabuły i częściowo wynikającą z niego prostacką konstrukcję kampanii przez większość czasu zmarnowanego z TMNT miałem wrażenie, że gram w sieciówkę z botami. W każdym etapie **wrzucany jesteś do pustej, brzydkiej, pozbawionej nawet cienia wyrazu lokacji, w której wykonujesz nudne zadania losowane spośród kilku rodzajów** (znajdź i zabij przeciwników, rozbrój bomby itp.). Kiedy zrealizujesz odpowiednio dużo tych prymitywnych, powtarzalnych celów, dostąpisz zaszczytu audiencji u bossa – Bebopa, Armaggona, Rocksteady'ego itp. To, co robisz przed potyczką z nim, wydaje się zupełnie nieistotne, ale za to nie jest też zajmujące. Platinum chyba nas wyślizgało takim quid pro quo.

Paski zdrowia 7:0 Frajda

Chciałbym napisać, że bossowie wynagradzają otępiającą drętwotę wyrzynania mięsa armatniego, ale nie. Po prostu nie. Wyglądają fajnie, ale starcia z nimi to ciężka, męcząca harówa pozbawiona śladowej nawet przyjemności. **Zamiast ciekawymi atakami szefów obdarowano absurdalną ilością zdrowia, które odłupuje się mozolnie pasek po pasku.** Pasków tych na normalnym poziomie trudności jest siedem (SIEDEM!), przy czym dopiero na dwóch ostatnich przeciwnik zaczyna podejmować śmielsze próby przeżycia. Jakby tego było mało, jeden z ostatnich etapów każe ponownie zmierzyć się z kilkoma dużymi brzydalami po kolei. Ludzie, miejcie litość... To niejedyny przykład nachalnego recyklingu, bo choć etapów przygotowano raptem dziewięć, lokacji jest jeszcze mniej, przez co wraca się np. do beznadziejnych kanałów.

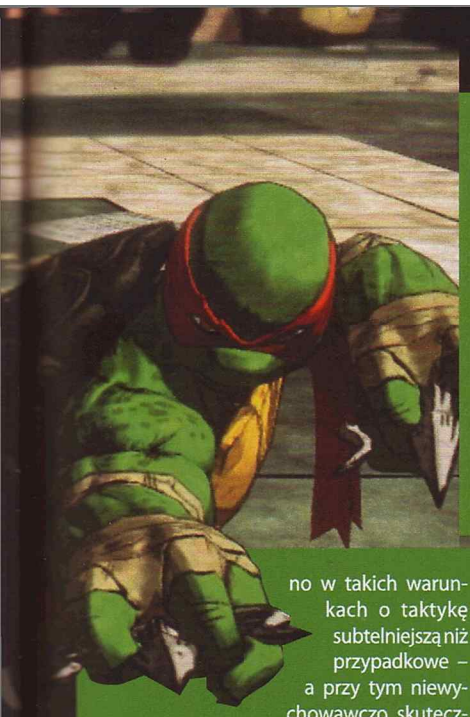
Nawiasem mówiąc, nieprzydatne przez większość kampanii możliwości wbiegania po ścianach, szybowania na paralotni i zjeżdżania po poręczach, a także ze cztery otwartawe etapy rozgrywające się na ulicach i dachach Manhattanu sugerują, że twórcy mieli pierwotnie inny pomysł na grę. Coś mi mówi, że ktoś „poradził" im, żeby nie rozpędzali się z mrzonkami o otwartym świecie, bo to trwa i kosztuje. Bobby, nicponiu, to twoja sprawka?

Bayonetta jest w innym zamku

Wszystkie dotychczasowe zarzuty nie miałyby takiego ciężaru, gdyby walka oszałamiała jak w Bayonetcie. Starcia są jednak zaskakująco nudne i męcząco chaotyczne. Ponieważ zawsze towarzyszą ci trzy żółwie sterowane przez innych graczy lub AI (która z jednej strony walczy niekiedy tak skutecznie, że czujesz się zbędny, z drugiej zaś potrafi raz za razem padać na ryj w toksycznej kałuży), ekran bywa zatłoczony do tego stopnia, że czasem niełatwo zorientować się, co się dzieje i kim właściwie sterujesz. Trud-

Gdzie jest lokalny co-op?!

Mutants in Manhattan to ewidentnie gra robiona pod co-opa, szkoda więc, że zabrakło jego najfajniejszej odmiany – lokalnej. Pan producent tłumaczył, że zrezygnowano z niej, bo przy podzielonym ekranie nie dało się utrzymać 60 klatek. Nie wstyd ci teraz, panie producencie, skoro już wiadomo, że gra i tak działa w 30 fps-ach, na PS4 nie trzymając ich zresztą z należytym uporem?



Próba złamania schematyzmu bossów skończyła się tym, że przez kilka minut zupełnie bezrefleksyjnie strzelasz, poziewując.

no w takich warunkach o taktykę subtelniejszą niż przypadkowe – a przy tym niewychowawczo skuteczne – **spamowanie zwykłych ciosów, w których zresztą kompletnie nie czuć żadnej superbohaterskiej krzepy** i przełączanie się między żółwiami w oczekiwaniu na zejście cooldownów z tzw. ninjutsu. Te ostatnie to moce specjalne typu spowolnienia czasu czy rozkojarzenia wrogów tańcem.

Tutorial uczy uników i kontrowania, ale na prawdziwym polu walki, gdzie w ogólnym zamieszaniu nie ma zazwyczaj miejsca i czasu na finezję, można wsadzić sobie te lekcje w skorupę od strony ogonka. Ponadto **żółwie, choć każdy wymachuje inną bronią, w praktyce różnią się od siebie głównie animacjami**, a ruchy specjalne można przypisywać im dowolnie, co dodatkowo homogenizuje zieloną bandę. (Zadanie poboczne w trybie singlowym: zapamiętać, komu jakie moce przydzieliłeś – czterech wojowników po cztery specjale każdy). Ninjutsu można ulepszać, da się też nabywać inne, odblokowywane w miarę postępów. W obu przypadkach płaci się tymi samymi punktami, co kończy się oczywiście tym, że zamiast eksperymentować z nowymi ruchami raczej wzmacniasz sprawdzony repertuar, by równoważyć wzrost poziomu trudności. Można było łatwo zachęcić do kombinowania, zezwalając na odsprzedaż nietrafionych specjali. Elementem rozwoju postaci są też amulety obdarzające żółwie różnymi bonusami (np. nietykalność podczas cucenia brata), ale jest ich mało, a przez całą kampanię zdołałem zgromadzić materiały pozwalające na ulepszenie tylko jednego z nich. Na szczęście najmniej przydatnego...

Nope.

Grze nie pomaga wreszcie wykonanie. Screenshoty z materiałów prasowych wyglądają nawet zachęcająco, tyle że nie widać na nich pustki i monotonii ziejącej z otoczenia jak ogr bagiennym dechem. **Pomijając fajnie zrobione żółwie i bossów, gra wygląda biednie** – ewidentnie równano do starych platform. Voice acting jest przyzwoity (na listę płac trafił m.in. Nolan North), ale generator dialogów postarał się, by nikt nie miał niczego ciekawego do powiedzenia, a przeHAHAHAśmieszne odzywki podczas gry należałoby wypalić ogniem, żeby się nie rozmnożyły. Wróć. Bez sensu. Powinny się rozmnożyć, bo po godzinie znasz już wszystkie i nienawidzisz połowę. Udźwiękowienie dopełnia całkowicie przezroczysta dla uszu muzyka wyciągnięta chyba z jakiejś biblioteki darmowego pitolenia.

Są wreszcie najzwyklejsze niedoróbki. Zdarzało się, że strażnicy zauważali mnie natychmiast po tym, jak gra kazała cicho ich wyeliminować (tak, są doklejone na siłę elementy biedastealthowe, ale niech zdechną w zapomnieniu), wrogi zwiadowca namierzał mnie, jak tylko wyłączała się animacja zwiastująca jego losowe przybycie, przeciwnicy znikali w oczach po zaliczeniu zadania, sterowani przez AI towarzysze zostawali nagle przeteleportowani kilka korytarzy dalej, a kamera serwująca dramatyczne ujęcia z końcówki starcia lubiła bezwstydnie zaglądać walczącym w modele.

Nic byśmy nie stracili, gdyby nigdy nie wychyliła się ze skorupy.

Wady omówione, czas na przegląd zalet. Gra trwa niecałe pięć godzin. |CDA|

OCENA

4

GRYWALNOŚĆ 4
WIDEO 4
AUDIO 5

- + da się grać, jeśli ktoś musi
- + żółwie i bossowie wyglądają całkiem fajnie
- + jest krótka
- – przepraszam państwa, w moim pudełku zabrakło fabuły
- – chaotyczna, nudna walka sprowadzona do mashowania ile wlezie
- – żółwie w zasadzie nie różnią się od siebie
- – słabe walki z bossami
- – kiepskie, nieśmieszne dialogi
- – tragicznie nieciekawe i brzydkie lokacje
- – różne niedoróbki
- – żałosne elementy skradankowe
- – mizerny rozwój postaci
- – „hej, zrobiliśmy tu w przerwie jakieś coś o Żółwiach Ninja, DAWAJ KASĘ!!!"

REKLAMA

REKLAMA

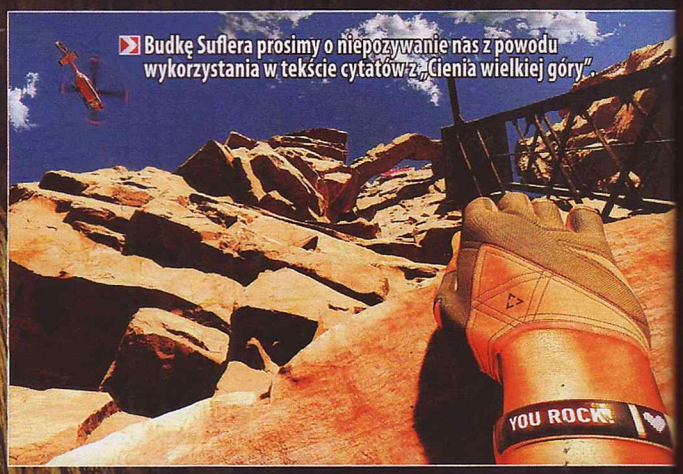
PEGI ?

PRODUCENT: CRYTEK
DYSTRYBUTOR: OCULUS SHOP
CENA: OK. 190 ZŁ (50 $)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: MOŻLIWOŚĆ ŚCIGANIA SIĘ Z DUCHAMI

DEMO: BRAK
PC: WIN 7/8/10, CPU CORE I5-4590, 8 GB RAM, GF GTX 970/AMD R9 290, OCULUS RIFT

GATUNEK: AKCJA

THE CLIMB™



Budkę Suflera prosimy o niepozywanie nas z powodu wykorzystania w tekście cytatów z „Cienia wielkiej góry".

Szczytował: **Papkin**

9.30 – siedzę w monachijskim hotelu, cicho siorbię kawkę, do której wlewam kapkę mleka zagęszczonego niesłodzonego (7,5% tłuszczu).
11.30 – wspinam się po wielkim kanionie, głośno przełykam ślinę, w mięśniach wzbiera kwas mlekowy. Adrenalina wymyka się procentowym wskaźnikom. A teraz pytanie do publiczności: co właściwie wydarzyło się przez te dwie godziny?

Odpowiedź: około 9.45 czasu polskiego chłopcy-crytekowcy przywlekli Oculusa i nakazali wyżej podpisanemu ograć The Climb, zwiastun nowego kierunku, jaki obrali autorzy Crysisów. Ich „symulator wspinaczki" to w zasadzie rozgrzewka przed Robinson: The Journey, survivalowym nie-do-końca-wiemy-czym z dinozaurami i Whetleyem in spe. Ale to rozgrzewka wyjątkowo intensywna, od której odchodzi się z rozedrganymi dłońmi i spoconym czołem. A przy okazji **piękny przykład na to, jak należy wykorzystywać VR**.

Energiczne, kreatywne dwie, góra trzy godziny.

Na rzęsach szron

Zapomnijcie o największych bolączkach rzeczywistości wirtualnej – uruchomiwszy Wspinaczkę, niestraszna wam ani choroba lokomocyjna, ani śmierć z powodu zderzenia z meblościanką (widzicie, po odpaleniu na goglach np. shootera ciało instynktownie reaguje na przekazywany mu przez oko obraz. Stąd właśnie gdy zderzamy się z przeszkodą, instynktownie chce odskoczyć). Nasz alpinista dysponuje dłońmi (sztuk dwie), które przemieszczają się podług ruchów naszej głowy. Zależnie od tego, czy wychylamy łeb, napiąwszy przy tym każde ścięgno szyi, czy też dyskretnie zerkamy w bok – tam również znajdą się łapki. Jeśli natrafią na dający się uchwycić ustęp skalny, wystarczy kliknąć L2 (lewa graba) bądź R2 (prawica) i zacisnąć nań palce. I już, jesteśmy odrobinę bliżej szczytu.

Sterowanie jest niezwykle intuicyjne i wystarczy kilka minut, by się z nim zaznajomić, a nawet je polubić. Oczywiście nie zawsze alpinista dostaje się na ten ustęp skalny, na który planowaliśmy, trudno też pochwycić rozpięte między skałami liny, z rzadka siada kamera, którą trzeba resetować, a jeden raz zdarzył mi się spektakularny upadek, podczas którego moje fizyczne ja poleciało wraz z awatarem, niemal roztrzaskując się o monitor. Zapewniam jednak – to sytuacje zupełnie marginalne.

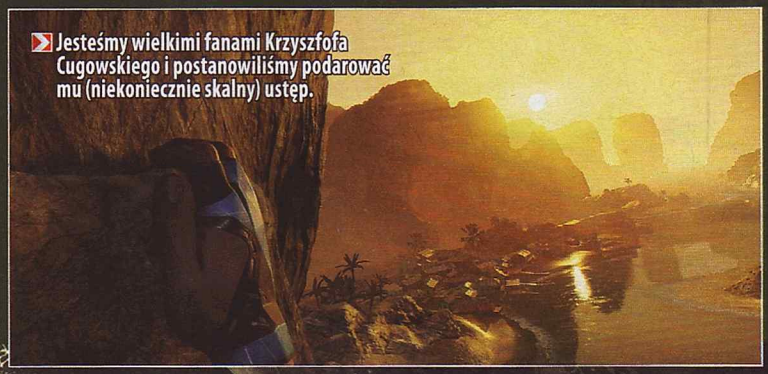
Inni już idą dalej

Założenia są niby nieskomplikowane, bo też jaki niuans można wetknąć we wspinaczkę na góry wysokie. Jeśli jednak wyjdziemy z trybu turysty, Crytek, a juści, ma w zanadrzu kilka przeszkadzajek. Primo – wskaźnik staminy, który regenerujemy, złapawszy półkę skalną obiema dłońmi. Wisząc na raptem jednej, ryzykujemy bowiem rychły kontakt na linii ciało-podłoże. Secundo – konieczność traktowania spierzchniętych śródręczy talkiem, bez którego krócej wytrzymujemy uwieszeni na jednej ręce. Tertio – część półek trzeba wpierw uładzić, otrzepawszy z drobnych kamyczków, inna część rozpada się na chwilę po złapaniu, a jeszcze inną porasta toksyczne zielsko, które obniża na moment nasze możliwości. Wreszcie quatro – w grę wbudowano trzy poziomy trudności (na hardzie harcujemy nocą), a każdy z trzech settingów rozbudowano o dwie trasy specjalne, bez checkpointów i wskazówek, gdzie też należy się kierować (przez co całość nabiera posmaku gry logicznej).

O znakomitych wizualiach chyba pisać nie muszę (pamiętajmy, że mówimy o developerach, do których przylgnęła łatka tworzenia nie tyle gier, ile wysokobudżetowych benchmarków). Po skałach przemyka robactwo, w zacienionych punktach śpią nietoperze, dokoła głowy latają motyle. Panoramy są zaś tak bogate w detale, że samo stanięcie na szczycie dostarcza oczom nielichej nagrody.

Odpadnie stu, lecz następni pójdą dalej!

A zatem: bezprecedensowe zwycięstwo? Nie do końca. Ileż by bowiem twórcy nie rozbudowywali swojego doświadczenia (chociażby o możliwość ścigania się z duchami innych alpinistów, wspomniane „trasy specjalne", znajdźki i wykupywane za postępy gadżety...), The Climb wystarcza na raptem 2-3 godziny. Owszem, **szalenie intensywne 2-3 godziny, które poniekąd udowadniają, że VR może mieć sens**. Ale nie każdy ma w portfelu dwieście złotych polskich, jakie trzeba za te wszystkie trawersy uiścić. Szkoda, że nawet na pecetach wspinaczka pozostaje hobby niewdzięcznym i drogim. |CDA|


Jesteśmy wielkimi fanami Krzysztofa Cugowskiego i postanowiliśmy podarować mu (niekoniecznie skalny) ustęp.

OCENA
7+

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 8
AUDIO 8

+ świetny pomysł wyjściowy
+ intuicyjne sterowanie
+ nie uświadczycie tu choroby lokomocyjnej
+ wizualnie imponująca

– krótka
– droga
– postać nie zawsze chwyta za właściwy ustęp

PEGI 18

PRODUCENT: FLYING WILD HOG
DYSTRYBUTOR: STEAM
CENA: OK. 80 ZŁ (18 €)
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: BRAK

DEMO: BRAK
PC: WIN XP/VISTA/7/8, CPU 2,5 GHZ, 2 GB RAM, GF 8800GS/ATI HD 3870

GATUNEK: FPS

HARD RESET: REDUX

By pójść grać w nogę, recenzję napisał: **Papkin**

Ej no, nie fair! Już publikowaliśmy wypracowanie na temat Hard Reseta (w CDA 09/2011), umówiłem się z chłopakami na piłkę, a tu MQc mi mówi, że nie puści mnie na podwórko, dopóki nie będzie tekstu o wersji Redux! MACIEK, W OGÓLE NIE ROZUMIESZ, JAK TO JEST MIEĆ 25 LAT, TOTALNIE SIĘ MNĄ NIE INTERESUJESZ, NIENAWIDZĘ CIĘ!

Kiedy robiłem tego screena, chłopaki robiły przysiady na rozgrzewkę.

Ja tu łapię zrzuta, a omija mnie elektryzujący mecz.

Podobnie jak na podwórku – bramkarz puścił szmatę.

Co robić, inne dzieci biegają wesoło po boisku za blokiem, także załatwmy sprawę szybko: Twardy reset był dla Flying Wild Hog **wprawką, na której wykwitły oba Shadow Warriory** (częścią drugą, wcale nie na wyrost, jarałem się w CDA 07/2016). Jeśli coś jednak „wykwita", potrzebny jest, jak powszechnie wiadomo, kompost.

„EJ, PAPKIN, CHODŹ SIĘ BAWIĆ!"

Uspokajam: nawet pięć lat po premierze tytuł trudno traktować w kategoriach nawozu historii. To przyjemny, arenowy shooter, w którym czuć wychowanie dziadka Painkillera. Przybliżenie? Przeładowanie? Kucanie? Osłony? Dajcie, proszę, spokój, niepoprawni dowcipnisie! Dostajemy strzelankę dynamiczną jak Usain Bolt biegnący do ciężarówki z lodami i liniową niby podatek dochodowy w Rosji. W dodatku nie ma ona żadnych pretensji do zadań pobocznych, wymyślnej progresji bohatera czy, ja wiem, fabuły? Znaczy się – coś się tam niby dzieje, w moim wypracowaniu warto odnotować, że są jakieś korporacje, są roboty, są wstrzykujący się w głowę naukowcy i są bunty. W najlepszym jednak razie mamy do czynienia z fanfikiem na temat „Terminatora", z erotomanem-lingwistą w roli głównej (jegomość odmienia słowo „fakać" przez wszystkie osoby i przypadki).

Próba nadania naszym działaniom kontekstu wypada gdzieś między „przeciętnie" a „marnie". I serio nie mam z tym problemu. Gorzej, że Hard Reset poległ na poszukiwaniu własnej estetyki. **Ta dystopijna wizja przyszłości jest... bardzo szara.** Gołym okiem widać inspiracje zimną kolorystyką filmów Camerona, ale niewiele więcej można o jej „stylowości" powiedzieć. O! Mamy 1917 znaków! To jak, MQc, mogę iść na pole? No weź...

„MIAŁA BYĆ STRONA! I NIE NA POLE, ALE NA DWÓR" – dop. MQc

Poziomy złożono ze zbyt małej liczby obiektów, a i typów wrogu nie ma za wiele, stąd w pięciogodzinną przygodę wkrada się znużenie. W dodatku mimo „reduksa" w tytule tytuł prezentuje się jak świt nad fabryką blachy falistej. Owszem, zaimplementowano blura, warto odnotować również skrócone czasy ładowania i lepsze oświetlenie. Ale eksplozje (z kuriozalnie zawieszoną w powietrzu kamieni kupą) i ogień wciąż raczej nie wyglądają, niż wyglądają.

Budżetowość czuć nawet w rozwiązaniach teoretycznie nowych. Z cyberkatany, która dołączyła do arsenału (składającego się ze „zwykłych" broni i ich „energetycznych" odpowiedników. Niech was jednak ta „wielość" nie zwiedzie, przez 3/4 gry i tak biega się z shotgunem), skorzystałem dokładnie raz. I to wyłącznie po to, by znaleźć dementi dla stwierdzenia, iż „zawsze jest powód do użycia noża" (© Lao Che). Shadow Warrior 2 potrafi umotywować walkę orężem np. tym, że cięcie z zaskoczenia zadaje wrogom trzy razy więcej obrażeń, i faktem, że (jak w MGS: Revengeance) da się niemilców pokroić na plasterki, co jest ubercool. W Hard Resecie, chociażby w związku z nadprodukcją robotów-kamikadze, walka na dystans jest mniej ryzykowna. A skoro już o robotach – na polu walki pojawiły się cyborgi zombie, które poza głupią nazwą oraz brakiem umotywowania w fabule mogą się pochwalić niechlujnymi modelami postaci i pokracznymi animacjami po trafieniu.

„3374 znaki. Maciej, mogę?"

Jeśli czujecie ssanie w żołądku po nowym Doomie, Hard Reset pomoże uśmierzyć głód. To solidny arenowy shooter, który wybija się ponad przeciętność dynamiką i strząśnięciem z barków łupieżu średnio potrzebnych mechanizmów. Jeśli w dodatku tęsknicie za Painkillerem – bossowie i konstrukcje map z pewnością wam go przypomną. Boleśnie czuć jednak, iż był to dla warszawiaków raptem zarys programu, który teraz realizują.

To jak, MQc? Mogę? Mogę? ...Że co? Jaka znowu „nienapisana publicystyka"?! (Z wściekłości tupie nóżką, wstrzymuje powietrze, aż się udusi, po czym wygina się w tzw. łuk histeryczny). |CDA|

OCENA

6

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 6
AUDIO 5

+ dynamiczna, przyjemna rozgrywka
+ shooter szczupły, ale satysfakcjonujący
+ poprawiona oprawa, garść nowości

– spokojnie daje się ukończyć w 5 godzin
– niezbyt dobry arsenał
– wizualna tożsamość (a raczej jej brak)
– nie mogłem przez nią haratać w gałę

PEGI 18

PRODUCENT: TECHLAND/EMPTY CLIP STUDIOS
DYSTRYBUTOR: TECHLAND
CENA: 77 ZŁ (PC), 123 ZŁ (PS4, XBO)
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: CO-OP DO 4 OSÓB

GRALIŚMY NA: PC
DEMO: BRAK
PC: WIN 7/8.1/10 64-BIT, CPU CORE I5 2500 3,3 GHZ/FX 8320 3,5 GHZ, 4 GB RAM, GF GTX 560 TI/AMD HD 6870

GATUNEK: AKCJA/RPG

Grają na wieśle: **9kier & enki**

Perfumy poczułem z daleka. Słońce mi twarz akurat smażyło, więc chwilę zabrało mi skupienie wzroku. Przystawiam dłoń do czoła, patrzę – idzie. Fryzura w tapir, ciuchy wykrochmalone, trzewiki na błysk. Turystka. Coś czułem, że znowu ich przywieje na Banoi po ostatnich remontach.

Pierwszy *raz w tych stronach? Z biletem Definitive Edition, jak sądzę. Kłaniam się nisko, enki mnie zwą, robię okazjonalnie za tutejszego przewodnika. Spędziłem na Wyspach więcej czasu, niż przeciętny człowiek powinien. Podpowiem, poradzę. Za opłatą co łaska, rzecz jasna.*

To chyba jakaś pomyłka biura podróży albo, co gorsza, przekręt! Na moim bilecie czerwono na białym napisane jest „Definitive Collection". Jakiś „Riptide". I „Retro Revenge" małym drukiem. Proszę spojrzeć. Wiedziałam, że takie tanie wakacje nie zdarzają się nawet w last minute!

Powiem pani, jak jest. Parę lat temu bilety na Banoi sprzedawały się jak ciepłe bułeczki. Słońce, plaża, kurorty, sroty i drinki z palemkami. Ale prawdziwy boom przyszedł w momencie, gdy wybuchła epidemia zombie i czwórka niespecjalnie tutejszych, hm, „bohaterów" zaczęła je wyrzynać tysiącami. Ludzie całymi tabunami zjeżdżali ich oglądać i to nawet mimo tego, że antypatyczni byli jak cholera, a w scenariusz poczynań tych jegomości brzydziłbym się wysmarkać. Ale i mnie się udzieliło, bo rąbali, cięli i kopali zwłoki pod kość ogonową, aż miło. Następnie impreza przeniosła się do Harran, Bóg wie, gdzie to jest. Ale ja zostałem tutaj i miałem farta, bo lata potem, jak pani szanowna widzi wokół, wszystko zostało wyremontowane, trupy znów wstały na nogi i znów bawią i cieszą.

Ja tu właśnie po to! Kartkę z autografem niejakiego Logana dostałam od koleżanki, co prawda wróciła do domu bez dziecka, bo coś je pożarło, ale i tak jej się podobało. Urlop wzięłam od redakcji, spakowałam walizkę – słyszałam, że więcej nie ma co, bo bardzo kradną, nawet w pokojach hotelowych – i przyjechałam. Ale na razie nie widziałam nigdzie tej czwórki, za to gdziekolwiek spojrzeć, tam leżą umarlaki. Odrąbane ręce, nogi, zmiażdżone czaszki, porobiłam kilka zdjęć. Zawsze mi powtarzali, że pieniądze nie leżą na ulicach, a tu proszę – co truposz, to kilkanaście dolarów, jeszcze trochę i zwróci mi się ten wyjazd!

Niechże sobie pani sprawi tylko jakąś lagę, bo bez niej jak bez ręki. Mnie, na przykład, machanie ciężkim sprzętem i przetrącanie szczęk śmierdzielom bawi jak za dawnych czasów.

Panie, gdzie pan był wczoraj, jak wymachiwałam maczetą i kluczem francuskim?! Ba, dorwałam nawet jakiś elektryczny pistolet, jak dobrze, że z jakiegoś powodu nie działa to wszystko na tubylców, bo kilku by nie wyszło z tego cało – tak się rozkręciłam, że już nie patrzyłam, kogo leję. Bikini to samo, twarze te same, może trochę czystsze... A swoją drogą, broń do kitu. Kilka cięć i nadaje się do wywalenia, nie wiem, co mam robić z całym tym złomem. Zostałam bez sprzętu, wiosła połamane, naboje wystrzelone, tragedia!

Nie taka tragedia, jak się stół rzemieślniczy znajdzie. Fakt, słono sobie każe płacić – i to tymi dolarami powyciąganymi z tyłków truposzy – ale dzięki niemu pogięty sierp znajdzie nowe życie, a do maczugi przyczepi pani kamulec wraz z baterią i okablowaniem, by przy każdym uderzeniu prądem pieścił. A co do tych klonowanych bikini i twarzy, co mogę powiedzieć? Okolicę spryskano świeżą warstwą farby, wystarczy spojrzeć na te liście tańczące na wietrze i pyłki fruwające po okolicy. Ale ludności żywej i nieżywej poskąpiono liftingu. A o mimice Purny, Xian i reszty ferajny wolę milczeć. Kląć przed południem nie zwykłem.

O KOLEKCJI WPROST

Definitive Collection to trzy wydane w jednym pakiecie gry: Dead Island Definitive Edition, Dead Island: Riptide Definitive Edition oraz Dead Island Retro Revenge, z których każdą można kupić osobno. Dwie pierwsze to przygotowane przez Techland, odświeżone, napędzane przez silnik Dying Lighta wersje produkcji o zabijaniu zombiaków bronią białą w tropikach. Pejzaże są jeszcze ładniejsze niż dotychczas, odcinanie i łamanie kończyn bawi jak kiedyś, a modele postaci, zwłaszcza animacje bohaterów w cut-scenkach, pozostały – tak jak scenariusz – takie sobie. Przy grze solo potrafią znużyć, ale w co-opie bawiliśmy się całkiem nieźle przez kilkanaście godzin. Rozgrywkę można odpalić także w trybie one punch, w którym uderzenia pięściami i kopniaki przerabiają wrogów na mielonkę.

Retro Revenge to nowość – niewielka „arcade'owa" zręcznościówka, w której biegnąc w prawo, należy zabijać wrogów i omijać przeszkody. Bawi przez chwilę humorem i możliwością korzystania z ataków specjalnych i... magii. Raczej nie polecamy jednak kupować jej osobno.

Ciekawostka: o ile w przypadku pudełkowych wersji na PC i XBO obie „duże" gry można instalować/odpalać z krążków, „ze względu na pewne ograniczenia" płytka na PS4 zawiera tylko Dead Island Definitive Edition. Riptide'a trzeba sobie pobrać z sieci.

To, co było dobre, jest lepsze. To, co było złe, zostało złe.

Przyznam, że w ogóle nie czuję, żeby ta architektura była taka stara. Przynajmniej jeśli chodzi o domki na plaży – ładne, takie wakacyjne, a wszystko w otoczeniu przejrzystej, błękitnej wody. Gdybym nie wiedziała, że w niej leżą dziesiątki zombiaków, to nawet bym się wykąpała, ale to jeszcze brudniejsze niż Ganges. Gorzej wypadło miasto. Wczoraj poszlajałam się po nim i odniosłam wrażenie, że już to widziałam dziesiątki razy, ale przynajmniej wywiązała się jakaś strzelanina. Wieczorem dołączyłam do grupki turystów, którzy ruszyli zwiedzać kanały, i to był w ogóle nietrafiony pomysł – myślałam, że umrę z nudów, brodząc w szlamie. Jeśli kiedykolwiek wpadnę na pomysł, żeby jeszcze połazić po ściekach, niech mi ktoś przyłoży szuflą!

Ach tak, niesławna bieganina wte i wewte po podziemiach Moresby siłą rzeczy musiała zostać zawarta i w turnusie Definitive Edition. Poprawka, Definitive Collection!

A no właśnie. Tu dochodzimy do najważniejszej rzeczy przy okazji pani biletu, bo w cenie de facto jest również możliwość spędzenia kolejnych kilkunastu godzin z Johnem na Palanai, jeśli tylko wsiądzie pani na statek z napisem „Riptide" na burcie. Polecam również odbycie wycieczki pod wezwaniem „one punch mode". Czy zdarzyło się pani kiedykolwiek kopnąć umarlaka tak mocno, że rozprysł się na swoim koledze stojącym 20 metrów dalej, a ów kolega poleciał dalej na ścianę? Mocne. Przynajmniej przez jakiś czas.

Obiecałam sobie, że zobaczę wszystko, co się da, ale mam nadzieję, że biuro turystyczne nie wymyśli kolejnych atrakcji – jeszcze nie ruszyłam na Palanai, a już mi trochę nudno, wie pan? Woda, plaża, słoneczko, odcinanie głów sierpem, wszystko to prezentuje się fantastycznie, ale chyba muszę wrócić do redakcji i trochę odpocząć od tych wakacji.

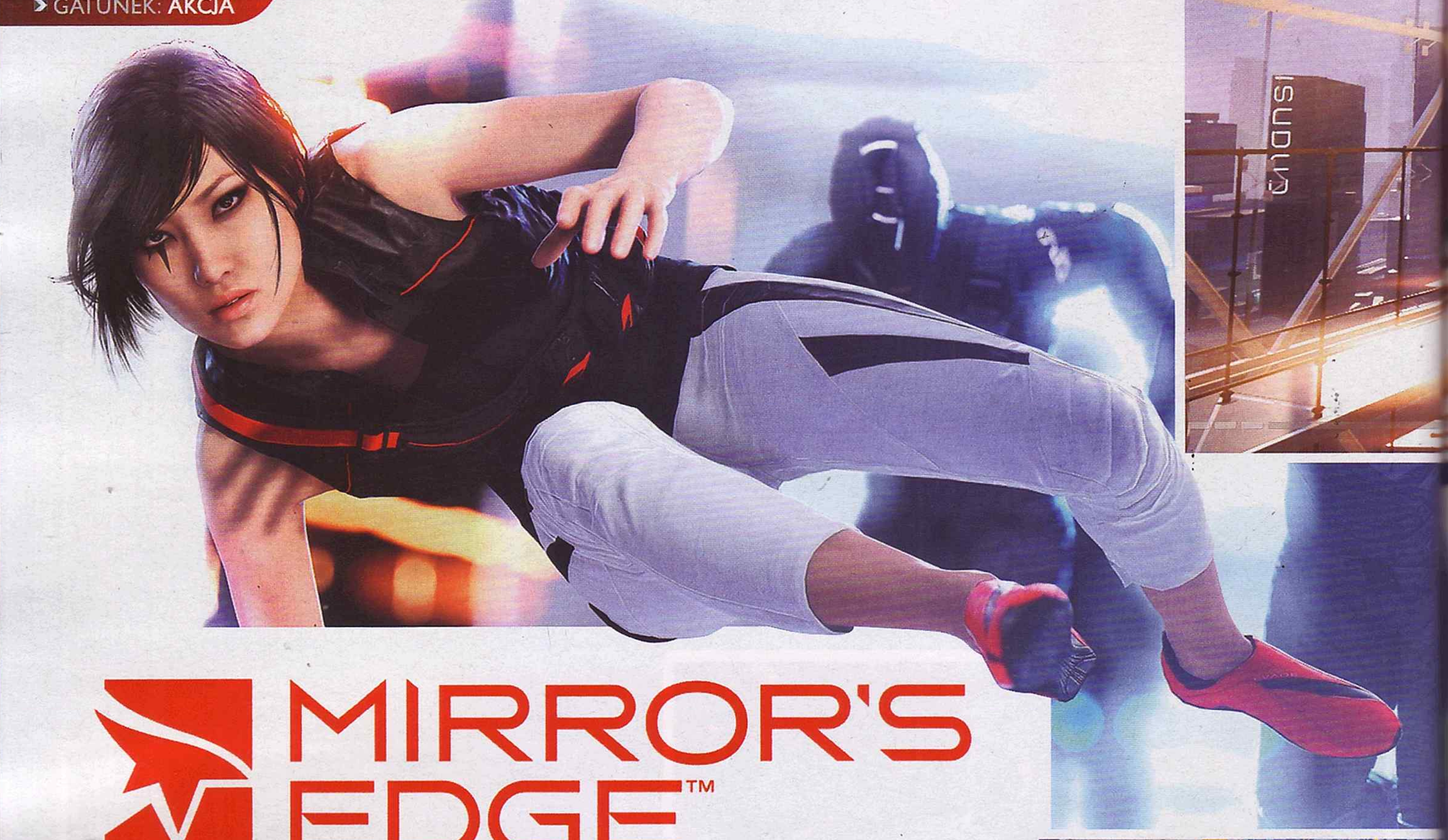
Niechże pani sobie nie drwi! A Retro Revenge? To przecież całkowita nowość! Nie, żebym miał ochotę to sprawdzać...

Za to ja i owszem! Właśnie stamtąd wróciłam, ale nie zabawiłam tam jakoś szczególnie długo. To taki tor przeszkód rodem z automatów na monety. Kazali mi biec w prawo po trzypasmowej ulicy, a z obu stron nadciągali nieumarli, i to różnej maści. Z tarczami, wybuchający, ziejący ogniem... nawet psy! Było to wszystko takie dziwaczne, organizatorzy powiedzieli, żebym sobie wyobraziła, że jestem umięśnionym nerdem, któremu ukradli kota. Pozwolili mi używać pięści i znalezionej broni, a także ataków specjalnych i, uwaga, magii – nie wiem, czego mi dosypali do drinka, ale efekty specjalne były ekstra! Chcieli mnie pogonić aż do Kalifornii, lecz po paru kilometrach cichcem uciekłam. Miło się rozmawia, ale muszę się spieszyć – o poranku walizki na plaży napełniają się tu z powrotem pieniędzmi i nie chciałabym, aby wyprzedzili mnie inni turyści! |CDA|

PEGI 16

- PRODUCENT: DICE
- DYSTRYBUTOR: EA
- CENA: 145 ZŁ (PC), 215 ZŁ (PS4, XBO)
- WERSJA PL: NAPISY
- MULTI: PORÓWNYWANIE WYNIKÓW
- GRALIŚMY NA: PC, XBO
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7/8/10 64-BIT, INTEL CORE I3-3250/AMD FX-6350, 6 GB RAM, GF GTX 650 TI 2 GB/AMD R9 270X

GATUNEK: AKCJA



MIRROR'S EDGE™ CATALYST

Bohaterowie są tacy, jak gra – pozbawieni głębi.

Stracił Wiarę: **gem**

Wydany w 2007 roku parkurowy Mirror's Edge okazał się jednym z najciekawszych branżowych eksperymentów ostatniej dekady. Dopiero jego remake jednak, Catalyst, miał wyjść poza fazę prototypu i stać się w pełni wyrażoną odą do wolności.

I rzeczywiście nowy Mirror's Edge bliższy jest parkurowemu ideałowi. Przede wszystkim dlatego, że świat gry – przeczyste Miasto Szkła – znacząco się otworzył, pozwalając przemierzać nie tylko dachy, ale czasem także wnętrza, a nawet ulice, i to niekoniecznie trasą wyznaczoną uprzednio przez twórców. **Miejsce wcześniejszych „poziomów" zajęło obecnie pięć spójnych, zróżnicowanych dzielnic i przemieszczania się pomiędzy nimi nie zakłóca żaden loading.** Niezwykłą swobodę ruchu mamy nawet w trakcie wyzwań i co więcej, przez to, że nazywany wzrokiem sprintera GPS nie radzi sobie z wyznaczaniem optymalnych tras, faktycznie zmuszeni jesteśmy do samodzielnego odkrywania najszybszych dróg z A do B metodą prób i błędów i na różne sposoby.

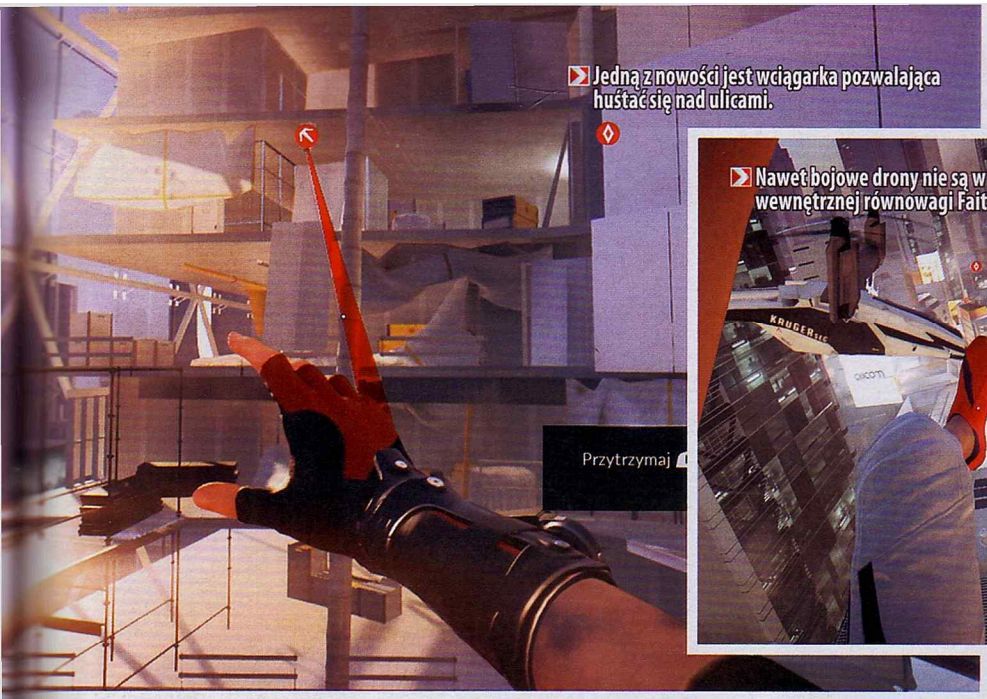
Parkur kontekstowy

Temu sprzyja znaczące rozbudowanie potencjału ruchowego kierowanej przez gracza postaci. Podobnie jak wcześniej potrafi ona parkurowo skakać i biegać po ścianach, jak również w pewnej mierze amortyzować upadki przewrotką lub ślizgiem. Twórcy twierdzą przy tym, że o ile wcześniej manewry przypisane były na sztywno do obiektów – np. odbić się dało tylko od zdefiniowanej barierki, a wspiąć tylko po rynnie lub drabince – to teraz wynikają kontekstowo z geometrii i **odbić się można od wszystkiego, na co da się wskoczyć, a wspiąć po wszystkim, co wygląda na wspinalne**. Dzięki temu też parkur w grze przestał być bezlitosny i nie trzeba pikselowej precyzji, by cieszyć się pędem i płynnością sprintu.

Nasza bohaterka – o niej w ramce – nauczyła się przy tym nowych sztuczek, np. „bojowego przesunięcia", czyli uniku, który faktycznie przesuwa ją w przestrzeni, umożliwiając w czasie sprintu skorygowanie jego toru, a w trakcie walki zejście z linii ciosu. Zyskała również mechaniczną wciągarkę, pozwalającą w ściśle określonych miejscach rozhuśtać się, później podciągnąć, a nawet ściągnąć obiekt do siebie. Kolejnym novum jest wprowadzenie możliwości chwilowego „zakłócania" receptorów strażników. Dobrą wieścią dla wszystkich zniesmaczonych tym, że w drugiej połowie pierwszej gry eleganc-ki First Person Sprinter zmieniał się w niepo-radnego First Person Shootera, jest to, że nasza heroina nie jest w stanie korzystać z broni palnej wcale i w walce z wyposażonymi w nią strażnikami musi radzić sobie na inne sposoby.

Walka lub ucieczka

Najważniejszą bronią przeciw broni jest gromadzona w ruchu „koncentracja", która z kolei daje... nietykalność. Fabularnie wyjaśniono to tak, że ciosy i pociski wrogów filmowo ją muskają, ale nie trafiają. Mechanicznie nadgryzają one pasek koncentracji, nie wytrącając jednak naszej postaci z równowagi i nie zakłócając pędu. Dzięki temu, jakkolwiek sztuczne zdaje się to rozwiązanie, **niemal możliwe jest przebiegnięcie przez grę bez walki** i przyznaję, że skwapliwie korzystałem z tej opcji. Są jednak niestety miejsca – jak absolutnie bezmyślna, kompletnie niepasująca do całości sekwencja



Jedną z nowości jest wciągarka pozwalająca huśtać się nad ulicami.

Nawet bojowe drony nie są w stanie zakłócić wewnętrznej równowagi Faith.

wymuszonej walki na arenie z respawnującymi się przeciwnikami – w których nie sposób od niej uciec. Aż do tego momentu zresztą nie inwestowałem wcale w walkę – po nim, spodziewając się najgorszego, przeznaczałem na nią większość punktów.

Sama walka gwoli prawdzie zła nie jest. Opiera się na kontekstowych kombinacjach szybkich ciosów wręcz oraz mocnych kopnięć, jak również – naturalnie – arsenału parkurowych ruchów, z bojowym przesunięciem na czele. Dzięki temu możliwe jest np. wbiegnięcie na ścianę, obrócenie się i kopnięcie ścigającego strażnika w wizjer. Zwykle lepszą metodą jest jednak unikanie ataków wrogów w taki sposób, by znaleźć się za nimi, i kopnięcie ich w plecy. Najlepiej zaś po prostu dopaść strzelca i zasypać go ciosami, póki nie przestanie się ruszać. Ciekawe w walce jest też to, że zataczający się przeciwnik może trafić na obiekt i zrobi sobie dodatkowo krzywdę także wskutek kolizji z nim.

O własne nogi

Niestety, właśnie przy okazji walki na wierzch wyłazi techniczna nieporadność gry. Tak się dziwnie złożyło, że już pierwszy ze spotkanych przeciwników nie miał wstydu i ragdollowo wbił się w barierkę, sztywniejąc na jej obraz i podobieństwo. Niedługo później inny nieborak zatrzymał się w progu windy, po czym, gdy ta ruszyła, zakleszczył się w ścianie i przez chwilę drgał niemrawo, by wreszcie zniknąć z mego życia, przenikając przez sufit. Fizyka wywołuje także nieoczekiwane czasem skutki jeszcze w trakcie walki, gdy ledwie trafiony wróg zatoczy się delikatnie na jakiś słupek i naraz padnie jak rażony gromem. Sytuacje te rażą zaś tym bardziej, że stoją w sprzeczności ze znakomitymi na ogół, mocapowymi animacjami ruchu sprinterów i strażników.

Mirror's Edge, jak na grę tak futurystyczną, jest technicznie niedoskonały. Kontekstowy GPS potrafi się pogubić w opcjach i trzeba go reaktywować. Jednorazowo pojawiają się w grze ruchome platformy i był to dokładnie drugi raz w czasie całej kampanii, gdy rzuciłem padem. Było tak, bo zazwyczaj postać trzyma się mocno powierzchni, a tu ślizgała się, jakby testy kolizji robione były co dwie sekundy. Bezmyślny checkpoint zaś sprawiał, że od kolejnej próby dzieliła minuta sprintu i grupka strażników. Irytująca jest także część znajdziek – takich jak chipy ochrony, których pozyskiwanie wiąże się z kilkusekundową animacją zakłócającą rytm biegu. Jeszcze gorsze jednak są machiny z misjami pobocznymi, bo te wprowadzają własny licznik i trasę, a nie da się ich anulować. Zdarzało mi się zatem wpaść z rozpędu na takową, użyć jej i... na dwie minuty odkładać pada.

Piękno pustki

Zawodzi także samo miasto. Na pierwszy rzut oka jest idealne – ogromne i lśniące, jednak bardzo szybko okazuje się ciasne i martwe. Pięć dzielnic – od placu budowy i kanałów podziemnych po dzielnice bogaczy – różni się głównie kolorem tła, bo **lokacje są podobnie sterylne i puste**. Okazjonalnie trafić można na pojedynczych mieszkańców, ale wtedy wypada odwrócić szybko wzrok, by nie żenować się ich zapętlonymi animacjami bezruchu. Nie oczekiwałem naturalnie rozmachu i detali na miarę The Division czy Grand Theft Auto V, ale z drugiej strony nie spodziewałem się papierowej makiety, z której tak naprawdę w pamięci pozostanie mi tylko sceneria sekwencji finałowej. A i to głównie ze względu na emocje, jakie wywołuje we mnie niezawodnie nadmiar skryptów. Zwłaszcza takich niekomunikujących wprost, które efekty to tylko estetyka, a które powodują restart.

Jakość fabuły Mirror's Edge Catalyst najlepiej ujmuje w epilogu sama bohaterka, która na pytanie „co teraz?" odpowiada: „będę biegać". Historyjka jest tak miałka i tak źle sprzedana, że **szybko straciłem zainteresowanie tym, kto, kogo, kiedy, i grałem dla samej mechaniki ruchu, czyt. radości pędu**. Szkoda, że ekipa DICE stworzyła otwarte miasto, ale nie starczyło jej czasu, by je wypełnić treścią. Niewykorzystany został także potencjał rozwoju postaci – odblokowywania nowych umiejętności i kombinacji. O tym, jak sztuczne i niepotrzebne są, świadczy najlepiej fakt, że w czasie gry, przez 12 godzin, nie nadarzyły się ani konieczność podciągnięcia nóg w trakcie skoku, ani potrzeba przeskoku ze ściany na ścianę podczas biegu poziomego. Koniec końców Mirror's Edge Catalyst to przykład przerostu formy nad treścią, a ja mam dosyć biegania po próżnicy. |CDA|

Catalyst to niestety przykład przerostu formy nad treścią.

Stara nowa Faith

Bohaterkami obydwu gier serii są Faith – chińskie sprinterki żyjące w futurystycznym Mieście Szkła. Tę nową poznajemy w chwili zwolnienia z więzienia, zwanego też poprawczakiem, w którym spędziła ostatnie dwa lata. Historię zapuszkowania rzekomo poznać da się za sprawą komiksu, ale w grze najważniejsze jest to, że tylko parkur może wygrać z korporacjami. Warto dodać też, że głównym złym jest niejaki Kruger (pozdrawiamy), będący szefem ochroniarskiej korporacji KrugerSec. Jegomość ten wyglądał wcześniej jak szef EA Andrew Wilson, ale najwyraźniej ten korpożart nie został doceniony wewnątrz i przed premierą nasz arcywróg zmuszony został przejść transplantację twarzy.

Okiem 9kier

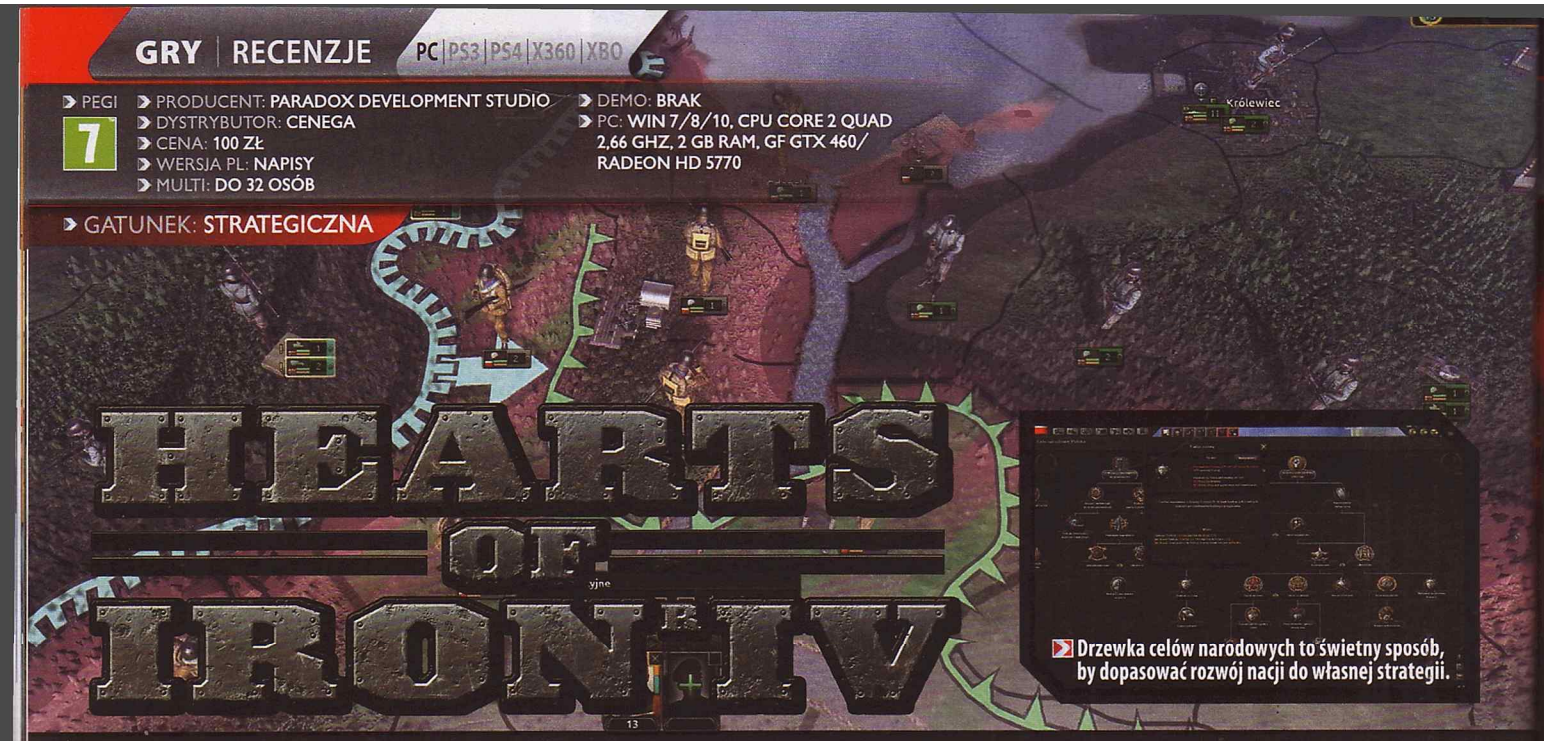
OCENA 6+

Fakt, że gra nie zmusza do korzystania z konkretnych ruchów, to dla mnie plus – inaczej gracz nie mógłby swobodnie rozdawać punktów. Nie narzekam też na trasę echo, bo gdyby była zawsze najszybsza, szukanie skrótów – a więc misje na czas, które zwykle ignorowałam – nie miałoby sensu. Podczas sprintu w otwartym, bardziej przyjaznym wszelkim manewrom, dobrze „oprawionym" świecie i rozwijania zdolności w końcu czułam wolność, jakiej nie dała mi liniowość „jedynki", którą ogrywałam w zeszłym roku. Druga część jednak również nie zdołała mnie porwać. Fabuła jest mniej więcej tak samo interesująca jak questy w MMORPG-ach, postaciom, dialogom i przeciwnikom brakuje charakteru, lokacje – choć zaprojektowane lepiej niż wcześniej – pełne są frustrujących, ledwo widocznych szyb i przepaści, fizyka podczas parkuru w walce zawodzi, cutscenki czasem tracą synchronizację i płynność. I o co chodzi z jedną rękawiczką?!

OCENA

PEGI 7

- PRODUCENT: PARADOX DEVELOPMENT STUDIO
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 100 ZŁ
- WERSJA PL: NAPISY
- MULTI: DO 32 OSÓB
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7/8/10, CPU CORE 2 QUAD 2,66 GHZ, 2 GB RAM, GF GTX 460/ RADEON HD 5770
- GATUNEK: STRATEGICZNA



Drzewka celów narodowych to świetny sposób, by dopasować rozwój nacji do własnej strategii.

Zmóżdża się: Krigore

Sześciu lat niemal trzeba było, by poczciwe Hearts of Iron III odeszło w przeszłość za sprawą kontynuacji. I wcale się nie dziwię – zrobienie tak skomplikowanej gry wymaga naprawdę dużo czasu.

„Czwórka" już na wstępie ucieszy Polaków. W przeciwieństwie do poprzedniczki **gra oficjalnie dostała polską wersję.** Ale jak się okazuje – nie do końca.

Mapa wygląda świetnie i jest czytelna niezależnie od stopnia oddalenia.

Trudne początki

Jeśli ktoś grał we wcześniejsze części – odnajdzie się bez większego problemu, nawet pomimo znacznej przebudowy interfejsu. Jeśli jednak to pierwszy kontakt, podejrzewam, że problemy będą. Twórcy oczywiście dodali samouczek. To konflikt Włoch z Etiopią, podczas którego gra stara się tłumaczyć, co, gdzie i po co należy kliknąć. To zdecydowanie za mało: o ile jako tako nauczymy się formować armie i rzucać je na front, o tyle cała reszta jednak pozostaje „enigmą zawiniętą w tajemnicę". Z pomocą przychodzi zewnętrzna wiki, ale po angielsku – więc tak czy inaczej wraca problem spolszczenia, które jest w tej perspektywie niewystarczające. Ale opłaca się zacisnąć zęby i pokonać wysoką barierę wejścia.

Hearts of Iron 4 to gra wielkich możliwości. Możemy iść tu zgodnie z kanonami historii lub samemu tę historię tworzyć. Do wyboru są dwa scenariusze: pierwszy zaczyna się w 1936 roku, drugi w 1939. Różnica jest zasadnicza – zaczynając wcześniej, da radę tak zmienić wydarzenia, by w rezultacie otrzymać alternatywną wersję historii, jest też więcej czasu na zabawę ekonomią. Można i w drugą stronę: odpalić II wojnę światową i sprawdzić np., jak byśmy sobie poradzili z nawałnicą jako przywódca II RP. Jak dla mnie jednak bardziej atrakcyjne jest gdybanie – dlatego też bardzo przypadła mi do gustu koncepcja celów.

Międzymorze!

Wybierając dowolny kraj, mamy do dyspozycji zakładkę celów narodowych. To grupa ułożonych w drzewka bonusów rozwojowych, które, realizowane kolejno, wyznaczają kierunek rozwoju całego państwa. Niby to tylko bonusy, niekiedy wykluczające się – ale za nimi przecież idą decyzje dotyczące produkcji czy działań militarnych i w rezultacie przykładowo możemy mieć Polskę wyposażoną we flotę, która włada Bałtykiem. Kształt drzewek często różni się zależnie od kraju, a niektóre (w tym Polska!), mają je silnie zindywidualizowane. Widać, że Paradox włożył w to mnóstwo wysiłku i postarał się nadać tej warstwie gry odpowiednią wagę – dzięki temu, grając w HoI4, **ma się poczucie, że to strategia, która naprawdę pozostawia graczowi wolną rękę.**

Nie da się jednak ukryć, że ekonomia została nieco spłaszczona. Nie ma tu waluty i praktycznie nie ma dbania o populację. Podstawą każdego imperium są ogólnie pojmowane fabryki cywilne, które nie dość, że służą za podstawę późniejszej produkcji militarnej, to jeszcze z automatu, przez procentowe odcięcie części mocy, zadowalają potrzeby danego społeczeństwa. W porównaniu do tego, co było poprzednio, jest więc biedniej, ale za to gra rozwija skrzydła w warstwie militarnej.

Trzonem są siły lądowe, gdzie dywizje łączymy w armie i tak przygotowanym grupom dosłownie rysujemy na mapie front, cele ataku, obrony, ewakuacji. Marynarka i lotnictwo przy tym wygląda na pierwszy rzut oka jak doczepka, bo operuje w ramach misji z celami i obszarem działań – ale w praktyce sprawdza się to bardzo dobrze. Cieszy też, że pomimo skali, jakkolwiek by patrzeć, globalnej, mamy wpływ na produkcję z poziomu desek kreślarskich i możemy sobie tworzyć warianty sprzętu, np. zwiększając osiągi silnika czy uzbrojenia.

Tym, co razi, jest – już na poziomie bardziej ogólnym – brak niektórych bardzo ważnych dla drugiej wojny światowej obszarów. Gdzie jest wywiad? Zapomnijcie m.in. o szpiegowaniu wroga i wykradaniu mu technologii, choć można było to zrobić banalnie, np. zmniejszając wskutek działań szpiegów liczbę dni potrzebnych na osiąganie celów narodowych. AI? Grałem na najniższym i średnim poziomie trudności i pewnie dlatego zdarzały się czasem sytuacje, gdzie komputer nie do końca dobrze radził sobie tak z egzekucją wcześniej nakreślonego planu czy stawianiem oporu. Dramatu jednak raczej nie ma.

Technicznie jest naprawdę nieźle. Nareszcie gra wygląda ładnie, mapa prezentuje się wręcz wzorowo. Gdybym miał się przyczepić, to na pewno trzeba zganić słabą czytelność niektórych danych – na początku trudno się połapać w niektórych tabelach, ale jak mówiłem, to raczej kwestia takiej sobie pomocy i słabego samouczka. Ogólnie jednak Hearts of Iron IV **to świetna strategia**, która nie dość, że już na starcie oferuje wiele, to jeszcze pozostawia miejsce na rozwój i pewnie będzie dojrzewać przez kolejne lata. |CDA|

HEARTS OF IRON IV

OCENA **8**

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 8
AUDIO 7

- + bogata, głęboka strategia
- + cele narodowe są świetnym pomysłem
- + duża swoboda w kształtowaniu losów każdego państwa
- + fajna zabawa w projektowanie frontu i działań wojennych
- − bardzo skromny samouczek
- − niby po polsku, ale odwołuje się do angielskiej wiki, która jest często nieodzowna
- − AI czasami robi dziwne rzeczy
- − gdzie jest wywiad? (wiem wiem: w DLC... ;))

PEGI ?

PRODUCENT: FROGWARES
DYSTRYBUTOR: APN PROMISE
CENA: 120 ZŁ (PC), 200 ZŁ (PS4, XBO)
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: BRAK

DEMO: BRAK
PC: WIN 7/8/10, CPU 3,6 GHZ, 6 GB RAM, GF 460 GTX, AMD HD 7790

GATUNEK: ZBIÓR MINIGIER/PRZYGODOWA

DETECTIVE CRIME THRILLER

SHERLOCK HOLMES

the Devil's Daughter

Szukał Holmesa, spotkał Szalone Kórliki: **Papkin**

Przeglądając swoje notatki z osobliwych spraw, które pozwalały mi w ciągu ostatnich ośmiu odsłon studiować metody stosowane przez mego przyjaciela Sherlocka, znajduję wiele historii tragicznych, trochę zabawnych, sporo po prostu dziwnych. Ale żadnej nietuzinkowej.

Co to, to nie, The Devil's Daughter tuzinkowe nie jest! To natomiast koronny dowód na to, że **Frogwares nie rozumie ani fenomenu Holmesa, ani logiki powieści detektywistycznej, ani przygodówek.**

Sprawa tożsamości

W klasycznych kryminałach detektyw łączy w sobie racjonalność myślenia (Holmes „dedukcję", Poirot „szare komórki") z irracjonalną mocą romantycznego wieszcza. Nasz serdeczny przyjaciel Artur Conan Doyle pozostawiał przed czytelnikiem wszelkie wskazówki, na podstawie których ów mógł dociec rozwiązania sprawy. Nie był jednak w stanie. Co innego Holmes ze swoją bezbłędną logiką. Tymczasem w The Devil's Daughter jest zgoła na odwrót. Gracz domyśla się konkluzji w połowie, natomiast słynny detektyw musi jeszcze podumać... i zaliczyć 42 minigry. Rozwijając swą serię, developerzy sukcesywnie odrzucali przygodowy rodowód, niebezpiecznie flirtując z konsolami, a ich dziewiąta gra wywiesza w temacie białą flagę. I to widoczną aż z Londynu!

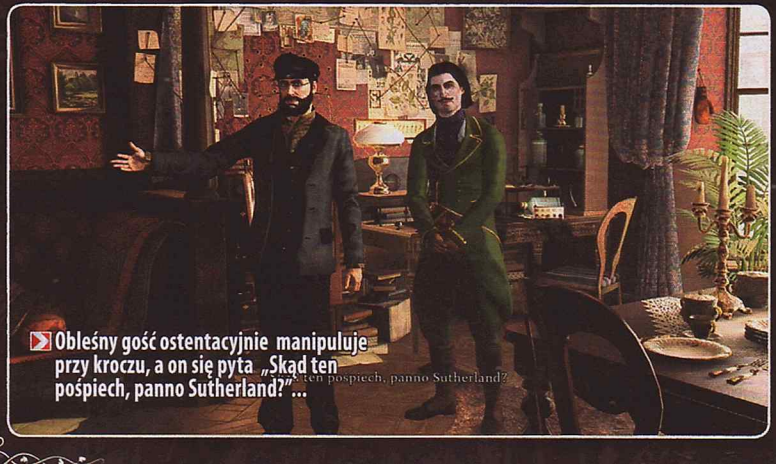
By rozwiązać pierwszą z intryg, należy zaliczyć sekwencję skradankową (ażebyś się jednak nie zgubił, życzliwy projektant podpisał przeszkody, za którymi można się schować), minigrę o niespadaniu z belki, minigrę o czyszczeniu komina, minigrę o pucowaniu butów, minigrę z otwieraniem sejfu, minigrę z ucieczką... ufff! A nawet nie zacząłem się rozkręcać! Szczęściem: sporą część takich niby-wyzwań da się pominąć.

Poszukiwacze zaginionego studium w szkarłacie

Zagadki są wobec tych wszystkich symulatorów gry w kulki w wyraźnym odwrocie, gdy jednak wychodzą na plan pierwszy – bywają całkiem sensowne. Weźmy na to drugą ze spraw, podczas której musimy przebić się przez świątynię Majów i – jak Indy Jones – odkryć, po których płytach się poruszać (zrzynka z „Poszukiwaczy Zagubionej Arki" zakrawa zresztą na bezczelność, uciekamy nawet przed wielkim głazem!). To wielokrotnie orana klasyka, ale przez coś przecież swój klasyczny status uzyskała. Problem w tym, że... scenarzyści wprowadzili te sceny w sposób każący przypuszczać, iż – jak Holmes – nie stronią od opium. Oto Sherlock staje przed makietą starożytnej świątyni i... wyobraża sobie ekspedycję. Żebyśmy się zrozumieli: wyobraża sobie obecne w świątyni pułapki (których unika), wyobraża sobie zachowania uczestników wyprawy i ich rozmowy i wyobraża sobie (właściwą!) konkluzję wycieczki. To trochę tak, jakbym ja wlepił wzrok w model Stonehenge i był w stanie odgadnąć, kto też je wzniósł, i usłyszeć dialogi architektów.

Nawet nie zaczynam się rozkręcać w wyliczaniu słabostek The Devil's Daughter (bo powinienem jeszcze napisać o **rozlicznych bugach**, słabej optymalizacji, niweczącej odpowiedzialność możności zmiany powziętych już „wyborów moralnych", bardzo lichym kleju, jaki łączy sprawy, tragikomicznie pustym hubie). Gra nie wszystko jednak robi źle. Ładnie udało się (ponownie zresztą, bo nie jest to nowa mechanika) zaadaptować wnioskowanie o pozycji społecznej i sytuacji życiowej interlokutora na bazie li tylko jego ubioru i fizys. Frogwares to stare, przygodowe wygi, stąd zdarzają im się łamańce głowy całkiem zajmujące (zazwyczaj jednak kuleje uzasadnienie dla ich wplecenia w rozgrywkę), a z rzadka finał sprawy potrafi unieść brew. Ale cóż z tego, **Córka Diabła traktuje gracza jak idiotę** i zasługuje na to, by poszczuć ją psem Baskervillów. |CDA|

Jedna z zyliona minigier, bez których Sherlock byłby dużo lepszy.



Obleśny gość ostentacyjnie manipuluje przy kroczu, a on się pyta „Skąd ten pośpiech, panno Sutherland?"...

OCENA

4

GRYWALNOŚĆ 4
WIDEO 6
AUDIO 7

+ miewa lepsze momenty
+ jeśli już pojawiają się zagadki – nie są tragiczne
+ kreatywna...

– ...w temacie minigier...
– ...których jest tu masa
– gros nielogiczności
– optymalizacja, glitche
– wymagania sprzętowe

PEGI ?

- PRODUCENT: RUNNING WITH SCISSORS
- DYSTRYBUTOR: STEAM
- CENA: OK. 66 ZŁ (PC, 15 €), NA RAZIE BRAK (PS4)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: BRAK
- GRALIŚMY NA: PC
- DEMO: BRAK
- PC: WIN VISTA/7, CPU 2 X 2 GHZ, 4 GB RAM, GRAFIKA KOMPATYBILNA Z DX10
- GATUNEK: AKCJA

POSTAL REDUX

Nie strzelała po komunii: **9kier**

W 1997 miałam 9 lat i żadnego pojęcia o tym, że brutalność gier osiąga właśnie nowy poziom. Gracze poznają pierwsze GTA, rozjeżdżają przechodniów w Carmageddonie i kłócą się o Postala, który wtedy, w przeciwieństwie do 2016, szokował.

Going postal

Z tego sformułowania („postal" odnosi się do kilku amerykańskich urzędników pocztowych – sprawców serii morderstw z 1986 i późniejszych lat) wziął się tytuł gry. Fraza zwykle dotyczy osób, które – zazwyczaj określane jako przykładni obywatele – pewnego razu wpadają w furię, po czym przychodzą do pracy z bronią i zaczynają zabijać swoich kolegów czy szefów.

Ci, którzy zarzucali debiutanckiej, izometrycznej strzelance Running With Scissors – która zresztą od 1997 żeruje na marce, tworząc dodatki, nowe edycje i kolejne części – nakłanianie do bezmyślnej masakry cywili, nie mają oczywiście racji. Ich argument można bardzo łatwo obalić: ani w oryginalnym Postalu, ani w Reduksie, czyli zremasterowanej wersji „jedynki", zabijanie nieuzbrojonych przechodniów nie jest konieczne, aby ukończyć poziom. (Twórcy Hatred nie bawili się w takie subtelności. Tam nienawidzisz wszystkich po równo). Wystarczy pozbawić życia większość uzbrojonych wrogów, ale naturalnie jest haczyk, który sprawia, że zarzuty oburzonych rodziców nie były całkowicie bezzasadne. Gra wprawdzie **nie zachęca do mordowania cywili, ale też w żaden sposób za to nie karze**, a jako że ci gęsto zaludniają niewielkie mapy, zdecydowanie łatwiej jest strzelać do każdego, kto się nawinie – zwłaszcza w stworzonym na potrzeby Reduksa trybie punktowym, rampage. Cywile krzyczą, niezrównoważony psychicznie gość w płaszczu sączy jad, ale też jest ewidentnie zadowolony z dokonywanej rzezi, krew się leje, a do dyspozycji jest kilka rodzajów broni i ładunków wybuchowych. Podczas grania w Redux – mój pierwszy kontakt z serią – złapałam się na myśleniu, że to bardzo bezmyślna, nieszkodliwa, relaksująca rozrywka, po czym rzuciłam mołotowa w maszerującą po ulicy kolumnę. Innym razem podpaliłam stado bogom ducha winnych strusi.

Ogniu, krocz ze mną

Spotkanie z nowym Postalem było więc dla mnie przyjemniejsze, niż oczekiwałam, ale nawet dla fanów „jedynki" powinno być zdecydowanie przystępniejsze. Podkręcono grafikę, dzięki czemu rozgrywka wygląda teraz tak, jak gracze z sentymentu zapamiętali pierwszą część z 1997, ale to sentyment – w rzeczywistości prezentuje się znacznie, znacznie lepiej niż wtedy, choć wciąż widać wyraźnie, że to gra z innej epoki. **Najważniejszą zmianą jest poprawione sterowanie, przypominające Hotline Miami** – nieporównywalnie bardziej przyjazne niż kojarzona z oryginałem męka. (Odpaliłam go na moment i myślałam, że zwariuję). Wszystko to sprawia, że Redux nie powinien odstraszyć tych, którzy w 1997 byli za młodzi, by traktować wychodzących z budynku, umundurowanych funkcjonariuszy miotaczem ognia, albo też zwyczajnie nie mieli cierpliwości do siłowania się z myszą i klawiaturą.

Trudno mi jednak odpowiedzieć na pytanie, czy warto w niego grać, zwłaszcza że w Reduksie brakuje zawartości dodatku Special Delivery – ma się pojawić z czasem, podobnie jak inne elementy, które mogłyby uzasadnić kupowanie starej, prostej gry z krótką, 2- czy 3-godzinną kampanią w nowej szacie. Wspomniany tryb punktowy, zachęcający do wykręcania możliwie najwyższego wyniku, zastąpił niegdysiejsze zabijanie na czas, ale całość rozgrywa się na mapach znanych z trybu fabularnego, przez co znudziła mnie po dwóch poziomach. Running With Scissors obiecuje wprowadzić kooperację, deathmatch i inne tryby oraz nowe lokacje w formie darmowych aktualizacji, ale powinno zrobić to przed premierą zamiast nakładać multiplayera na wędkę i majtać nią przed oczami graczy. Jeśli doda się do tego fakt, że developerzy nie próbują w żaden inny sposób zachęcić do kontynuowania powtarzalnej rzezi, staje się to zdecydowanie bardziej niesmaczne niż ciche przyzwolenie na mordowanie niewinnych pikseli.

Ze szkoły na cmentarz

Studio wyczekało na okres, w którym branża jest bardziej tolerancyjna wobec przemocy w grach, by wydać ją ponownie, ale to strzał w kolano, bo **po tym, jak kontrowersje wygasły, Postal nie oferuje niczego, co mogłoby zatrzymać przed ekranem współczesnego gracza**. Tytuł miał swoje pięć minut pod koniec lat 90. – głównie ze względu na zakończenie oryginału, rozgrywające się przy podstawówce, które zresztą przyniosło mu sporo złej sławy dwa lata po premierze gry, przy okazji masakry w Columbine High School (15 ofiar śmiertelnych, nie licząc dwójki sprawców, którzy popełnili samobójstwo). Prawdopodobnie tamte wydarzenia zaowocowały zresztą zmianą ostatniej mapy, która teraz przenosi gracza na cmentarz. Moim zdaniem tam właśnie powinni udać się developerzy – by zakopać pudełko z oryginalnym Postalem, postawić znicz i skromny bukiet, a potem odwrócić się i żyć dalej. |CDA|

OCENA

5

GRYWALNOŚĆ 5
WIDEO 5
AUDIO 5

- + nieporównywalnie lepsze sterowanie
- + poprawiona oprawa
- + nowy tryb punktowy
- + bezmyślna rozwałka...
- – ...taka sama na każdej mapie, od 1997 roku
- – czuć, że to stara gra
- – brak elementów, które mogłyby przyciągnąć współczesnego gracza
- – kontrowersje dawno wygasły

16

PLATFORMY: PC, PS4
PRODUCENT: HELLO THERE
DYSTRYBUTOR: STEAM, PS STORE
CENA: OK. 35 ZŁ (8 €, PC), 38 ZŁ (PS4)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK
GATUNEK: PLATFORMOWA

Yippie ay-oh
Yippie ay-yay
Ghost riders in the sky

SHE WANTS ME DEAD

Zawsze wolał psy: **CormaC**

Zanim wypchniesz kota z łóżka, wykąpiesz go w zlewie czy zrobisz mu głupie zdjęcie z pizzą na głowie, zastanów się dwa razy. Możesz popchnąć go ku krwawej zemście, od której uratuje cię tylko zręczny i wytrwały gracz.

To właśnie przytrafiło się Maksowi, którego kotka Lula miała dosyć upokorzeń i postanowiła pozbyć się pana. Ten, ocknąwszy się na dachu, odkrył, że od domu dzieli go **seria coraz bardziej perfidnych torów przeszkód**. Taka sytuacja. Max nie fika parkurów i nie posiadł żadnych supermocy, więc prowadząc go do wyjścia, korzystać można tylko ze skoków. Jedynym zwiędłym wiankiem na kiju jest to, że przytrzymanie przycisku skutkuje ciągłymi podskokami, co ze względu na konstrukcję etapów czasem się przydaje, czasem zaś frustruje (np. gdy zestresowany przydusisz guzik ociupinkę za długo i wylądujesz o jednego susa za bardzo w przepaści).

Max nie potrafi strzelać, ale też nie musi, bo zmierzyć się trzeba wyłącznie ze złośliwością rzeczy martwych – zasuwających coraz szybciej piłtarczowych, rozhuśtanych toporów czy znikających kładek. Liczyć można przy tym nie tylko na swoją zręczność, lecz również na poczucie rytmu, bo **etapy żyją w takt utworu**, pod którym podpisali się Cazzette i AronChupa. Tak, jednego utworu, który wprawdzie buja fajnie i wraz ze stylową (choć niewyróżniającą się na tle innych indyków o zacięciu artystowskim) grafiką tworzy intrygujący klimat, ale trwa niecałe trzy minuty i nawet biorąc pod uwagę sztuczki z odejmowaniem poszczególnych partii, zapętlony ma prawo szybko się znudzić.

Poziom trudności wznosi się stromo, bo **gra obliczona jest na precyzję i natychmiast karze za jej brak**, ale nie są to przesadnie dotkliwe klapsy. Ukończenie każdego etapu wiąże się z wypłatą złotych monet, które wydać można w sklepiku na przeróżne skórki dla bohatera (mają wyłącznie wartość estetyczną, choć przynajmniej są fajne), ale służą też do odnawiania zapasu żyć, by uniknąć restartu planszy. Ponieważ cena za natychmiastowe wznowienie rozgrywki jest śmiesznie niska, szybko przestałem przejmować się niepowodzeniami. Z jednej strony sprawia to, że gra nie frustruje, a do jej ukończenia wystarczy tępy upór, z drugiej zaś całkowicie pozbawia ją napięcia. Bawiłem się przy SWMD całkiem nieźle, bo to sprawnie zrobiona platformówka, tyle że strasznie krótka – **jedna godzinka, 336 zgonów, 10 etapów i pozamiatane**. Wracać do niej nie ma po co, bo choć przyjemna, jest bardzo płytka, a pokonywanie własnych słabości nagradza głównie satysfakcją. |CDA|

OCENA

5

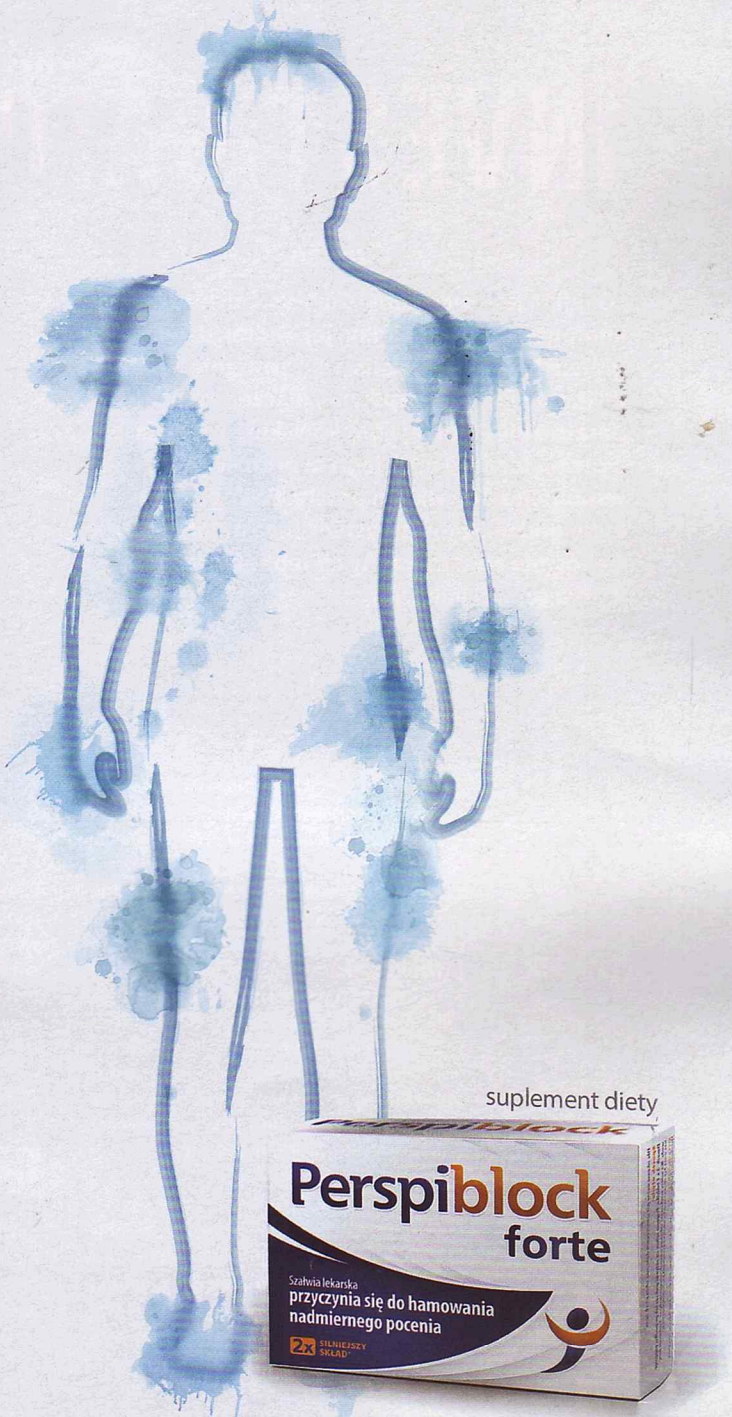
GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 6
AUDIO 7

+ przeszkody zsynchronizowane z muzyką
+ fajnie zaprojektowane etapy
+ wyrazisty klimat
+ pomimo poziomu trudności zwyczajnie przyjemna

− skandalicznie krótka
− rozgrywkę sprowadzono do absolutnego minimum
− jeden zapętlony utwór może się szybko przejeść
− okazjonalne drobne problemy z wykrywaniem kolizji

REKLAMA

rozpływasz się na całym ciele ?



suplement diety

Perspiblock wpływa na zmniejszenie pocenia na całej powierzchni ciała

nie martw się potem

Działanie wynika ze składników produktu: Szałwia lekarska – przyczynia się do normalizacji i hamowania nadmiernego pocenia.

REKLAMA

PEGI ?

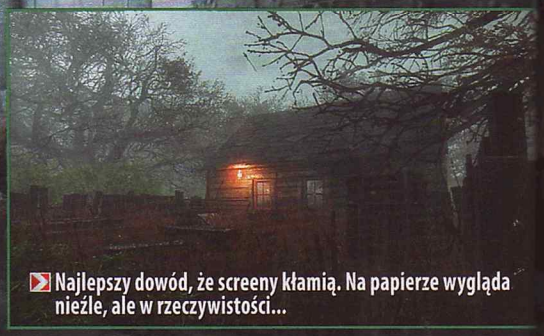
- PRODUCENT: ADROVGAMES
- DYSTRYBUTOR: STEAM
- CENA: OK. 40 ZŁ (9 €)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: BRAK
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I3/AMD FX 4300, 4 GB RAM, GF GTX 460/AMD HD 6850

GATUNEK: SYMULATOR SPACEROWICZA

INVESTIGATOR

Krztusił się kaszanką: **Cursian**

„O jejku, jej – westchnął Cursian, odchodząc od komputera. – Jejku, jejku, jej. Od tak dawna nie grałem w podobny szajs... Od strasznie dawna". Zastanawiacie się zapewne, dlaczego u licha parafrazuję Andrzeja Sapkowskiego w tekście o grze, która nie ma z jego twórczością nic wspólnego. To całkiem proste. Po spędzeniu kilku godzin w towarzystwie Investigatora czuję się równie wy... męczony co Yennefer po nocy z Geraltem. O jejku, jej.



Najlepszy dowód, że screeny kłamią. Na papierze wygląda nieźle, ale w rzeczywistości...

Ten pan pokaże ci za chwilę, co myśli o takich grach.

Niniejsze arcydzieło budzi skojarzenia nie tylko z dorobkiem AS-a, ale również innych mistrzów sztuk wszelakich. Weźmy choćby Hitchcocka. Jak przystało na dobry dreszczowiec, Investigator przywita cię trzęsieniem ziemi i odpali się w maleńkim oknie o rozdzielczości godnej przełomu tysiącleci. Napięcie – i ciśnienie – rośnie w momencie, gdy okazuje się, że konieczność ręcznego wprowadzania autora w XXI wiek i dostosowywania jego pomiotu do współczesnych monitorów nie jest bynajmniej jednorazowa i czeka cię po każdym, zrodzonym ze straceńczej desperacji lub iście sacherowego masochizmu, uruchomieniu gry.

Kręgi I-IV

Prawdziwym patronem produkcji obwołuję jednak Dantego Alighieri, bo **każdy, kto wchodzi w jej menu główne, powinien porzucić wszelką nadzieję**. Pierwszy krąg tutejszych piekieł zamieszkują dusze tęskniące za grafiką, która wygląda lepiej niż przetrawiony posiłek. Ich katorgę pogłębia złudny widok ekranu zaawansowanych opcji wizualnych – wybawienie od koślawych modeli i obleśnych tekstur zdaje się na wyciągnięcie ręki, ale wewnątrz nie kryje się dosłownie nic.

Głębiej, w towarzystwie Minosa, przebywają ci, którzy nie potrafili zapanować nad zmysłami, więc ich karę nie będzie im również dane w pełni przejąć kontroli nad kierowanym bohaterem. Autor dość dosadnie potraktował termin „domyślne sterowanie", więc nie licz na to, że uda ci się podejrzeć listę dostępnych komend. Na trzecim poziomie tkwią zabawki Cerbera (tego trójgłowego, nie Papkina). Potępieńcy pławiący się za życia w niepohamowanym obżarstwie spędzą po śmierci wieczność w pustce, gdzie jedyną karmą dla ich oczu będzie prymitywna, śnieżnobiała plansza ładowania, ozdobiona wyłącznie szkaradnym, pływającym napisem „loading", zrodzonym w wyniku występnego związku WordPada i wygaszacza ekranu z Windowsa 95. W kręgu czwartym cierpią dusigrosze. Tak jak oni odmawiali innym pieniędzy, tak im poskąpiono możliwości zapisania gry w dowolnym momencie. Zamiast tego muszą odpalać poszczególne poziomy z – a jakże – wadliwego menu. Nic to, że pragną zobaczyć pierwszy: trafią do piątego. Cóż z tego, że zamarzył im się trzeci, skoro tytuł postanawia wywalić ich do siódmego. Całym procesem ani chybi rządzi sam Tzeentch, bo porządku tu tyle co w płonącym Sejmie.

Wrażenia, jakich nie zapewniłby najbieglejszy z katów.

Kręgi V-IX

Jeśliś na tyle odważny, by pomimo dotychczasowych mąk iść dalej, gotuj się na wrażenia, jakich nie zapewniłby ci najbieglejszy z katów. W kręgu piątym, który po paru godzinach gry stanie się zapewne twoim domem, bo zamieszkują go pesymiści i ludzie targani gniewem, **zmierzysz się z licznymi bugami**, w tym takimi, które zmuszą cię do powtarzania całych etapów. Nieprzekraczalne sterty śmieci i krwiożercza podłoga w niewyjaśniony sposób pożerająca kluczowe przedmioty to zaledwie wstęp do prawdziwych koszmarów. Niżej, obok uwięzionych w płonących trumnach heretyków, smażą się bluźniercy, mający czelność nazwać toto horrorem, a tuż pod nimi za niewybaczalny występek przeciwko sztuce cierpi „talent" scenopisarski autora. Beznadziejna, okraszona postapokaliptycznymi smętami historyjka o odzianym w białą maskę psychopacie mszczącym się na bohaterze za błędy z przeszłości jest czerstwa jak wdzięki podstarzałej przechodki, a przeraża co najwyżej własną tandetnością.

Do Odyseusza i Mahometa powinni z kolei dołączyć niektórzy użytkownicy Steama. Nie wiem, czy to pierwsza gra, jaką widzieli w życiu, czy po prostu lubią sprowadzać innych na manowce, bo mimo najszczerszych chęci nie jestem w stanie znaleźć logicznego powodu, dla którego mogliby komuś szczerze polecać tego gniota.

Na samo dno piekieł, za zdradę wobec całego „growego" świata, niniejszym zsyłam studio AdroVGames, a zarazem modlę się o to, by Investigator był jego ostatnim dzieckiem, bo obawiam się, że następnym musiałby być sam Antychryst. Wy możecie po prostu ominąć tę parującą kupę, a mnie na szczęście pozostaje już tylko droga przez recenzencki czyściec, a następnie nagroda w postaci niebiańskich rozkoszy przy Krwi i winie. |CDA|

OCENA

2+

GRYWALNOŚĆ 1

WIDEO 4

AUDIO 4

- dzięki temu tekstowi zarobiłem na trunek, który pozwoli mi o niej zapomnieć
- powstała
- i działa
- tragiczna pod względem technicznym
- bardziej śmieszna niż straszna
- szpetna jak hipsterska moda

PEGI 12

- PRODUCENT: ZEN STUDIOS
- DYSTRYBUTOR: NP. PSN
- CENA: PODSTAWKA DARMOWA, POJEDYNCZE STOŁY OD 12 ZŁ
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: LOKALNY, DO 4 OSÓB
- GRALIŚMY NA: PS3, PS4
- DEMO: PS4, KAŻDY STÓŁ MA WERSJĘ DEMONSTRACYJNĄ
- GATUNEK: FLIPPER

ZEN PINBALL 2™

Jak się przypatrzycie, to widać tu minigrę: trzeba kulką wykańczać zblizających się do ramion flippera Obcych.

Leci w kulki: **Krigore**

Każdy gracz ma jakąś wstydliwą przypadłość. Jeden trolluje innych na czacie. Inny gra w MMO, ale ma alergię na ludzi i przez to biega sam. Jeszcze inny ciupie w japońskie przygodówki. Ja z kolei lubię flippery. Dlatego od dłuższego czasu zagrywam się w Zen Pinball 2.

To nie nowość. Gra wyszła na PS4 z końcem 2013 roku. Tyle że głupotą byłoby uznać ją za zamkniętą całość, bo najciekawsze rzeczy dzieją się w Zen Pinball 2 właśnie ostatnimi czasy: dostaliśmy trzy świetne rozszerzenia na znanych motywach.

Wirtualne kulki

Grę możecie sobie ściągnąć z PSN za darmo. W podstawowej wersji dostępny jest jeden stół, ale jeśli mieliście kiedyś na PS3 Zen Pinball lub Marvel Pinball, flippery stamtąd zostaną automatycznie zaimportowane do „dwójki". Byłoby dobrze, bo **darmowy Sorcerer's Lair jest taki sobie, a na początku może odrzucić nieco kiczowatą grafiką.** Pokazuje jednak, na co stać całą platformę: Zen Pinball 2 w przeciwieństwie do konkurencji zebranej choćby pod sztandarem Arcade Pinball (również na PS4, z takim samym sposobem sprzedaży) to stoły, które nie mają szansy zaistnieć w rzeczywistości. Są czymś pomiędzy realnie istniejącymi pinballami a typowymi grami konsolowymi, z renderowaną grafiką, postaciami i całą masą ozdobników, których próżno szukać w salonach gier sprzed lat.

Wybór jest ogromny: mamy aż 65 stołów.

Ogółem w Zen Pinball 2 jest 65 stołów. **Rozstrzał tematyczny powala: jest South Park, Family Guy, parę serii Marvela**, gdzie są flippery dedykowane wielu postaciom z komiksów. Fani Star Wars mają 13 stołów z uniwersum rycerzy Jedi, jest coś dla grających w The Walking Dead czy serię Portal. W kulki polecą też fani Obcych i wielu innych, mniej lub bardziej popularnych tytułów komputerowych i kinowych. Każdy można ściągnąć w wersji demonstracyjnej i zobaczyć, czy wam odpowiada, a potem ewentualnie kupić. Pojedyncze stoły kosztują 12,50 zł, bardziej zróżnicowane są ceny paczek. Zestaw The Force Awakens to 21 zł, a składają się na niego dwa stoły, z grubsza odpowiadające Jasnej i Ciemnej stronie Mocy. Droższy jest Aliens vs. Pinball, który kosztuje 42 zł, ale tu dostaniemy aż trzy kolejne miejsca do zabawy. O wszystkich powyższych piszę nieprzypadkowo – to właśnie te najnowsze dzieła Zen Studios.

Jest tematycznie!

Trudno mi wybrać najlepsze spośród ostatnio wypuszczonych. Każdy jest cholernie klimatyczny i naprawdę musiałbym się czepiać na siłę, by wskazać jakieś wady czy niedociągnięcia. Wrażenie robi First Order, miłe wspomnienia budzi Portal, Aliens zaś jest tak niesamowicie retro, że fani epoki będą chcieli pewnie podłączyć PS4 do telewizora kineskopowego. Tym, co patrzą na pinballe pierwszy raz, na pewno spodoba się obecność postaci z gier czy filmów. Jak odpalicie kulki ze Star Wars, zobaczycie charakterystyczne zbroje czy sylwetki nowych bohaterów. W przypadku dowolnego z „Obcych" stołów gdzieś w tle przemykać będzie sylwetka ksenomorfa, królowej czy nawet Predatora. To samo zresztą jest z Portalem: zagadywać was będzie GLaDOS, a główna bohaterka w przypadku udanych zagrań spróbuje pokonać kolejne przeszkody, przeskakując między pomarańczowym a niebieskim portalem. Rozrywka jest jednak o wiele głębsza: **każdy ze stołów ma swoją historię. To nie głupawe odbijanie kulki – tu się dostaje zadania, zalicza następne misje**, walczy z czasem. Zaręczam, jeśli poświęcicie trochę czasu, by poznać kolejne konstrukcje, to przyjemność z gry wzrośnie niebotycznie. Nie jest to trudne: w menu za każdym razem znajdziecie przewodnik, który aż nadto wystarcza, by się zorientować w sytuacji.

Zen Pinball 2 **to rozrywka bardzo specyficzna i niszowa – ale spróbować powinniście**, bo to nic nie kosztuje. W moim przypadku zaczęło się wieki temu od Timeshocka na płytce CD-Action i tak już zostało: swoje kulki poleruję namiętnie do tej pory. Spróbujcie – a nuż wam się spodoba? |CDA|

W zestawach dostajemy po dwa, trzy stoły powiązane ze sobą tematem.

Mobilne kulki

Zen Studios szturmuje także platformy mobilne. Zarówno właściciele Androidów, jak i iOS-ów mogą poszukać interesujących ich stołów w macierzystych sklepach tych systemów. Ceny są bardzo różne i zależne od platformy, aktualnych promocji i świeżości danego flippera. Niektóre są nawet za darmo, ale jeśli trzeba już płacić, to w przypadku Androida nie jest to więcej niż 10 zł.

OCENA **9**

GRYWALNOŚĆ	9
WIDEO	8
AUDIO	8

- + mnóstwo zróżnicowanych tematycznie stołów
- + świetnie zaprojektowane
- + bardzo drogie też nie są
- + można grać lokalnie w multi na splicie lub hot seacie
- − darmowy stół nie powala
- − to nie jest rozrywka dla wszystkich

PEGI 16

- PRODUCENT: FROZENBYTE
- DYSTRYBUTOR: NP. STEAM
- CENA: OK. 75 ZŁ (17 €)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: BRAK
- DEMO: BRAK
- PC: WIN VISTA/7/8/10, CPU 2 X 1,8 GHZ, 4 GB RAM, GF 260/ATI HD 4000/ INTEL HD 4000

GATUNEK: SKRADANKA

Tak po chwili wyglądają ci, którzy biorą tę grę na serio.

Sir Robinie! Pani mówi, że nikogo nie widziała. Szukamy dalej!

SHADWEN

Wędkował „na beczkę": **Monk**

Amerykańscy naukowcy twierdzą, że w grach nie ma etapów bardziej awaryjnych i skuteczniej „zabijających immersję" od tych, które polegają na eskortowaniu dokądś bohatera (bardzo) niezależnego. Shadwen to jedno wielkie zadanie tego typu i nie zgadniecie, jak wygląda rezultat.

Klauzula sumienia uniemożliwia mi obsztorcowanie „skradanki" studia Frozenbyte za szereg technicznych niedoróbek, spośród których zachowanie oddanego nam w opiekę VIP-a stanowi najmniejszy problem. Byłoby podłością udawać, że to nie dzięki nim udało mi się dobrze bawić.

Syndrom szadweński

Ale wpierw o tym, czemu zabójczyni idącej wśród zamkowych cieni po głowę króla towarzyszy zahukana sierota imieniem Lily.

Zabawa przednia, choć chyba niezamierzenie.

Małolata poznała naśladowczynię Letho, gdy ta szybkim cięciem ocaliła ją przed nazbyt lubiącym dzieci gwardzistą. Pociągający nosem świadek morderstwa chcąc nie chcąc rusza za kilerką, tuptając od kryjówki do kryjówki, gdy tylko Shadwen utoruje drogę – starsza koleżanka robi to albo podrzynając gardła strażnikom, albo jedynie odwracając ich uwagę. Dobór metod wpływa ponoć na relację dziewcząt, ale nie zauważyłem, by w rozmowach odnotowały, że tuż po starcie do cna porzuciłem trywializującą i tak prostą grę przemoc.

Bez udziału smarkuli nie da się otworzyć niektórych drzwi ani ukończyć poziomów. I całe szczęście, bo podstawowym narzędziem pracy jest tu hak na linie, za pomocą którego można podciągnąć się do dowolnej drewnianej powierzchni płaskiej – gdyby nie uziemiona Lily, mapy pełne belek niewiadomego zastosowania przechodziłoby się „górą" w parę minut. W arsenale królobójczyni znajdują się też pułapki i samojezdne uwagozwracaje, ale grę ukończyłem, ani razu nie korzystając z innych gadżetów. Czym prędzej wyłączyłem też znany z polskiego Superhota upływ czasu tylko w trakcie poruszania się bohaterki – ten „ficzer" bardziej przeszkadza, niż pomaga. Do naprawiania błędnych decyzji wystarcza swobodnie uruchamiane cofanie czasu.

Festyn im. Helen Keller

Wprowadziwszy rzeczone autoograniczenia, wyciągnąłem z tytułu dziesięć godzin rozrywki w klimacie Monty Pythona – **obdarzeni brytyjskim akcentem wartownicy wykonują swoje obowiązki tak nieudolnie, że igranie z ich tępotą staje się grą w grze**. Skrypt każe szyldwachom reagować na podejrzane ruchy i dźwięki, ale z jakiegoś powodu na wszystko odpowiadają podobnie, więc jeśli metr obok rąbnie o bruk zrzucona z dachu baryłka, i tak skomentują to pełnym przejęcia „chyba coś słyszałem". Do zabawy w poltergeista także przydaje się hak, pozwalający np. złapać stojący w pobliżu kufer i patrzeć, jak uparcie niedostrzegający sznura kretyni szturchają się i zafascynowani podążają śladem wędrującego bagażu. Po drodze jeden wpadnie do wody, drugi zacznie walczyć z krzesłem, a trzeciego kompletnie nie obejdzie, że przed nosem właśnie przebiega mu grzdyl, któremu szwankuje ocena ryzyka. Do tego każdy będzie poruszać się z gracją chodzących zwłok i żaden nie pomyśli, by przeszukać tamten wielki stóg siana w rogu.

Ilekroć wodzenie przygłupów za nos i obracanie lokacji w śmietniska przestało mnie śmieszyć, rozpoczynałem eksperymenty z fizyką – spychanie na głowy skrzyń i drabin, otwieranie zapadni pod nogami czy huśtanie się na linie z przytwierdzoną po drugiej stronie beczką tak długo, aż strąciłem dłubiącego w nosie żołdaka do kanału. Potem jeszcze dla sportu chwila zabawy w ciuciubabkę między namiotami i eliminowanie strażników jeden po drugim, po czym byłem gotów przewinąć czas, by wznowić pokojowe skradanie – i tak w kółko, aż do sali tronowej.

Właśnie takim samodzielnie organizowanym rozrywkom tytuł zawdzięcza ocenę grywalności. Tym, którzy od skradanek – lub gier w ogóle – oczekują poważniejszego traktowania, niech raczej posłuży ta większa cyfra. |CDA|

OCENA **6**

- GRYWALNOŚĆ 8
- WIDEO 8
- AUDIO 7

+ plac zabaw dla sadystów

− AI to jakiś żart
− podobne mapy pełne ułatwień
− błędy

Easy to master

Różnica między poziomami (braku) trudności jest taka, że na średnim kontury postaci Lily i „pobudzonych" strażników widać przez ściany, na niskim każdy gwardzista emituje dodatkowo blask wizualizujący zasięg wzroku, a na wysokim oba rodzaje pomocy są wyłączone. Szkoda, że towarzyszka porusza się zbyt nieprzewidywalnie, by bez podświetlenia odgadywać jej położenie.

RABATOLATO

GORĄCE CENY GIER I KONSOL NINTENDO 3DS

NINTENDO 3DS™

339,99 zł Promocja!

Nintendo 3DS White
+ The Legend of Zelda:
A Link Between Worlds
Nintendo Selects

499,99 zł Promocja!

Nintendo 3DS XL White
+ The Legend of Zelda:
A Link Between Worlds
Nintendo Selects

449,99 zł Promocja!

Nintendo 2DS White & Red
+ YO-KAI WATCH

819,99 zł Promocja!

New Nintendo 3DS White
+ YO-KAI WATCH
+ Hyrule Warriors Legends

Nintendo 2DS and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo. ©2016

NOWOŚCI

Fire Emblem Fates: Birthright
& Fire Emblem Fates: Conquest

Kirby:
Planet Robobot

Mario & Sonic at the Rio
2016 Olympic Games

Premiera 15. 7.

Monster Hunter
Generations

YO-KAI WATCH

NINTENDO SELECTS

89,99 zł
W sprzedaży od
24. 6. 2016

LEGO City Undercover:
The Chase Begins Nintendo Selects

Mario Party:
Island Tour Nintendo Selects

Mario & Luigi:
Dream Team Bros. Nintendo Selects

New Style Boutique
Nintendo Selects

The Legend of Zelda:
Ocarina of Time Nintendo Selects

amiibo

©2016 Nintendo

Kirby
Kirby

Kirby
Meta Knight

Kirby
King Dedede

Kirby
Waddle Dee

Splatoon
Callie

Splatoon
Marie

Splatoon
Green Girl

Splatoon
Purple Boy

Splatoon
Orange Squid

NINTENDO W SPRZEDAŻY TUTAJ:

ultima.pl www.ultima.pl
Komputronik www.komputronik.pl
cdp.pl misja: rozrywka www.cdp.pl
KONSOLEIGRY.PL www.konsoleigry.pl
HDmarket www.hdmarket.pl

Każdego tygodnia zniżka nawet do 80% na wybrane gry Nintendo 3DS. Śledźcie strony sprzedawców Nintendo.

Ceny promocyjne obowiązują do 31.07.2016 lub do wyprzedania zapasów. Zmiana cen zastrzeżona.

Nintendo

www.nintendo.pl

CONQUEST entertainment

PEGI 7

- PRODUCENT: FRONTIER DEVELOPMENTS
- DYSTRYBUTOR: NP. STEAM, SKLEP XBOX
- CENA: OK. 110 ZŁ (25€, SEASON PASS, PC, XBO)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: DO 4 OSÓB
- GRALIŚMY NA: PC
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7/8/10, CPU 4 X 2 GHZ, 4 GB RAM, GF GTX 260/ATI HD 4870

GATUNEK: KOSMICZNY SANDBOX/SYMULATOR

ELITE DANGEROUS HORIZONS

CD-ACTION POLECA

Walka stała się dużo bardziej wymagająca, bo nowe AI potrafi latać!

Enpece w końcu mają twarze. Niektórzy to zakapiory...

Inżynierowie mogą ci ulepszyć statek – ale nie za darmo.

Eksploracja stała się jeszcze ważniejsza, bo niektóre surowce znajdziesz tylko na powierzchni ciał niebieskich.

Walczy: CMDR Allor

Można się podniecać faktem, że Star Citizen zebrał kolejne miliony dolarów, mimo iż to nadal alfa. Można niecierpliwie czekać na przełożoną premierę No Man's Sky. Zamiast tego lepiej jednak zapisać się do Federacji Pilotów. A czas ku temu mamy idealny, bo najnowszy dodatek to rewolucja!

Elite Dangerous na konsolach

Na razie jest jedynie na XBO, ale nawet na sprzęcie Microsoftu dostępna do niedawna była tylko podstawka, bez Horizons i lądowania na planetach. Ale to już przeszłość, bo wraz z premierą dodatku The Engineers wersja XBO dogoniła pecetową. Niestety, o PS4 na razie nadal cisza.

OCENA **8+**

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 8
AUDIO 8

- + ogromny galaktyczny sandbox
- + brak F2P
- + przyjaźniejsza początkującym (niż 2.0)
- + ciekawsza dla zaawansowanych (niż 2.0)
- + bardzo dobre community
- − trzeba być zawsze online
- − drobne błędy
- − część informacji nadal trzeba sobie znaleźć samemu

Podstawą Elite Dangerous jest zgodna ze współczesną wiedzą wirtualna wersja naszej Galaktyki. Ludzkość odkryła napęd nadprzestrzenny i wyruszyła do gwiazd, kolonizując bańkę rozciągającą się na odległość około 200 lat świetlnych od Ziemi. W międzyczasie podzieliła się także na trzy stronnictwa główne i masę lokalnych. Ale choć w politykę też można się tu bawić, Elite Dangerous **to głównie sandbox, w którym sam gracz decyduje, co chce robić.** Można zostać kurierem, najemnikiem, górnikiem, szmuglerem, piratem, zabójcą, zwiadowcą, odkrywcą lub handlarzem – lub wszystkim po trochu. Rok po premierze ukazał się drugi sezon, zwany Horizons, który dodał opcję lądowania na powierzchni planet i jeżdżenia po nich łazikiem. Teraz z lekkim opóźnieniem pojawiło się drugie duże DLC (dla posiadaczy Horizons darmowe), czyli Inżynierowie.

Ja i mój statek

To porozrzucani po Galaktyce osobnicy, którzy potrafią modyfikować dostępne w grze moduły i uzbrojenie. Problemem jest jednak już ich odnalezienie, bo na początku zna się pozycję jedynie paru z nich. A i tak zanim zechcą z nami gadać, trzeba im jeszcze na przykład przywieźć tonę artefaktów lub posiadać odpowiednio rozbudowaną siatkę kontaktów na czarnym rynku. Dopiero gdy przełamie się pierwsze lody, udostępniają listę „zakupów", których zgromadzenie pozwoli zwiększyć zasięg skoku nadprzestrzennego, manewrowość czy szybkostrzelność.

Fajnie, bo dotychczas choć różnych modułów było bardzo dużo, gdy się kupiło najlepsze, zwiększać można było już tylko własne umiejętności. **Teraz zaś nawet najlepiej wyposażony statek może stać się jeszcze lepszy.** Oczywiście wymaga to czasu (i to sporo), a także szczęścia (bo wielu komponentów nie da się tak po prostu kupić, trzeba je samemu zdobyć lub znaleźć), ale w końcu to zabawa dla graczy, którzy mają już wszystko. I jest na tyle dobra, że nawet gdyby prócz dorzucenia inżynierów dodatek nie zmienił nic więcej, i tak byłby bardzo fajny.

Galaktyka pełna AI

Z punktu widzenia początkujących ważniejszy od inżynierów jest jednak nowy system misji. Z portretami zlecających je NPC-ów, czytelniejszymi opisami, listą nagród i potencjalnych niebezpieczeństw. Dla doświadczonych graczy nie ma to większego znaczenia, ale **Elite stało się znacznie przyjaźniejsze dla nowych pilotów**.

Z kolei zmiany, jakie dotknęły AI, dotyczyły przede wszystkim kosmicznych wyjadaczy. Jeszcze nie tak dawno to, czy walczyło się z wrogiem oznaczonym jako elite (to najwyższa ranga), czy też z noobem, nie miało znaczenia – wyzwanie było żadne. Ale to już przeszłość, a dla wielu graczy Elite stało się wręcz zbyt Dangerous! Komputer nauczył się wykorzystywać wszystkie dostępne opcje, więc spotkanie z elite to teraz wyzwanie nawet dla najlepszych. I to jeden na jeden. Bo jeśli wrogów jest więcej, można jedynie mieć nadzieję, że uda się od nich uciec!

Diabły w szczegółach

Są też zmiany mniejsze. Poprawiono grafikę, zwłaszcza w okolicach pierścieni i pasów asteroidów. Stacje kosmiczne zatrudniły kontrolerów, którzy paszczowo sterują ruchem. Zlikwidowano parę sposobów na szybkie zarabianie kasy, z przelogowywaniem się, by dostać nowe misje, na czele. Zwiększono aktywność pomniejszych frakcji oraz wpływ graczy na politykę.

Co nie znaczy, że jest idealnie. Największym problemem było cheatowanie przez AI, której pozwolono korzystać z usług inżynierów, przez co można się było natknąć na wrogów zabijających graczy w parę sekund. W trybie pilnym się z tego wycofano (do czasu dokładnego sprawdzenia, o co w tym chodzi), a graczom zwrócono koszty ubezpieczeń od całkowitego zniszczenia. Problemem do rozwiązania pozostaje natomiast kwestia magazynowania komponentów niezbędnych inżynierom, które obecnie trzeba mieć cały czas przy sobie. Utrudnia to zmianę statku, a także (jeśli są cenne) przyciąga piratów, sprawiając, że kosmos staje się bardzo niebezpiecznym miejscem.

Tym niemniej Elite **to nadal najlepszy kosmiczny sandbox dostępny na rynku**, a znaczek „CDA poleca" nadal jest jak najbardziej na miejscu. |CDA|

? PLATFORMA: PC
PRODUCENT: CHRIS PARSONS
DYSTRYBUTOR: STEAM
CENA: OK. 87 ZŁ (20 €)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK
GATUNEK: SANDBOX

SOL TRADER

Szuka świekry pociotka kuzyna pasierba kolegi w kosmosie: **enki**

Tytuł mówi za siebie: będziesz latał po Układzie Słonecznym i prowadził handel. Między innymi dlatego chyżo sięgnąłem po tę grę, zupełnie wyparłszy fakt, że tak naprawdę to produkcja przede wszystkim o nawiązywaniu międzyludzkich kontaktów.

Początek gry imponuje i intryguje. Niczym w Dwarf Fortress silnik Sol Tradera generuje dwieście lat historii, która wydarzyła się przed twoim przyjściem na świat. Tworzy setki ludzi, ich charakterystyki i wzajemne relacje, by pod koniec przedstawić ci kilkadziesiąt par rodziców, spośród których – na przekór znanemu powiedzeniu – wybierasz sobie rodzinę.

Ja rozpocząłem swoje „nowe" życie na Merkurym w wieku 25 lat, z 1000 dolarów w kieszeni. Za sporą część tej sumy wynająłem statek kosmiczny – jak się okazało, ten sam, który tuż przed rozpoczęciem gry mój bohater sprzedał. **W „świecie" gry stale żyje – pracuje, podróżuje, siedzi w więzieniu – nieco ponad tysiąc enpeców.** Ogromnej większości na początku nie znasz, ale wystarczy wybrać „small talk" podczas spotkania i opowiedzieć o tym, jak poznałeś kogoś innego, a już zażyłość zyskuje pierwszy z czterech poziomów. Podczas zwykłej rozmowy można wskoczyć i na drugi, a ten oznacza na tyle bliskie relacje, że da radę u interlokutora wydębić za darmo pożyczkę statku kosmicznego albo wykonać jakieś odpłatne zlecenie. Oczywiście można się zajmować i handlem (podpowiedź: na Merkurym sporo płacą za wodę) lub – po zdobyciu odpowiedniej reputacji – dołączyć do organizacji przestępczej. O ile jej siedziba nie jest akurat zamknięta (nocą i w weekendy wiele przybytków jest niedostępnych, czas płynie z prędkością jednego dnia na 16 rzeczywistych minut).

Niestety **głębia rozrywki jest tylko pozorna** i niespecjalnie rekompensuje ten fakt grywalnością. Po wylądowaniu po prostu klikamy nazwy miejsc docelowych oraz nazwiska spotykanych tam osób. Po starcie z kosmoportu zaś oglądamy statek z góry i latamy sobie między ciałami niebieskimi i bramami nadprzestrzennymi, okazjonalnie korzystając z uzbrojenia (można grać zupełnie bez walki). **Całość jest raczej brzydka** (doceniam wysiłek włożony w stworzenie generatora twarzy, ale tylko wysiłek), co zdecydowanie jej nie służy. Prawdziwych ekstrawertyków, surferów międzyludzkich relacji i entuzjastów gier nietypowych niech to jednak nie odstrasza. Są w Sol Traderze niezbadane jeszcze pokłady sandboksowego szczęścia – wystarczy tylko poznać odpowiedniego enpeca. |CDA|

OCENA
5+
GRYWALNOŚĆ 5
WIDEO 3
AUDIO 5

+ żyjący świat setek enpeców i międzyludzkich relacji
+ rób, co chcesz, bądź, kim chcesz
− brzydka
− nudnawa rozgrywka
− interfejs mógłby być bardziej pomocny

16 PLATFORMY: PC, PS4, XBO
PRODUCENT: RED LYNX/UBISOFT MONTRÉAL
DYSTRYBUTOR: NP. UPLAY
CENA: OK. 67 ZŁ (15 €)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: PORÓWNYWANIE WYNIKÓW
GATUNEK: AKCJA

TRIALS OF THE BLOOD DRAGON

Nie lubi Blood Dragonów: **gem**

Największym zaskoczeniem tegorocznych E3 było ujawnienie i udostępnienie w dokładnie tym samym dniu kolejnych Trials. Jeszcze większą niespodzianką jest jednak to, że te Trials of the Blood Dragon to wcale nie są Trials.

A przynajmniej – nie tylko. Trials of the Blood Dragon **to zderzenie znakomitej, fizycznie wiarygodnej motocrossówki z prymitywnymi minigierkami zręcznościowymi** wprost z prehistorii rozrywki interaktywnej. Twór ten przesiąknięty jest estetyką Blood Dragona – farcry'owego FPS-a, który sprezentowaliśmy wam w 09/2014 – i jak tamten stanowi hołd/pastisz popkultury lat 80. Bohaterami tego widowiska są dzieci-cyberkomandosi, które ratują świat – plany sześciu filmów klasy B – m.in. „Czwartej wojny wietnamskiej", „Poszukiwaczy zaginionego Graala" czy „Mrocznej strony Marsa". Zróżnicowanie pozwoliło twórcom wykreować fabułę, w której absurdalne zdarzenia prowadzą do nieoczekiwanych zwrotów akcji, które otwierają się na totalnie odjechane scenerie, które z kolei wiodą do nieprawdopodobnych rewelacji, które itd. itp. Nigdy nie wiesz, innymi słowy, co dalej i co za chwilę, i **choć poziom żartów bywa przaśny, całość jest intrygująca**. Zwłaszcza że stylizowana jest na serial animowany z lat 80. wraz z odpowiednio beznadziejnymi reklamami.

Gameplayowo jednak tak różowo niestety nie jest. Przede wszystkim dlatego, że prócz klasycznych wyzwań motocrossowych pojawiają się sekwencje chodzone, latane i, co najgorsze, strzelane. Gra z wiarygodnej fizycznie motocrossówki zmienia się w mało precyzyjną platformówkę na czas. Im dalej w las, tym częściej fabuła zmusza nas do opuszczania wysłużonych dwóch kółek i przemierzania światów-planów per pedes. Co znamienne, zmiana formuły natychmiast odbiła się w moich ocenach i ze zwyczajowych A i B spadłem do C i D, a nawet raz czy dwa razy – F za to, że skończył mi się czas. Na szczęście do tego, by odblokować kolejny odcinek, wystarczy skończyć poprzedni. Podobać się może także stylizacja na starą grę – widoczny jest przeplot i przekłamania właściwe ekranom kineskopowym, w głośnikach zaś wybrzmiewają plastikowe syntezatory. Koniec końców jednak na dwa świetne przećpane motowyzwania z lokalnego Hotline Miami przypada pięć strzelanek na czas, a to stosunek nie do przyjęcia. Mam nadzieję, że za kolejne Trials odpowiadać będzie wyłącznie RedLynx. |CDA|

OCENA
5
GRYWALNOŚĆ 4
WIDEO 6
AUDIO 5

+ motocross wciąż świetny
+ stylistyka seriali animowanych
− sekwencje piesze
− strzelanie w ogóle

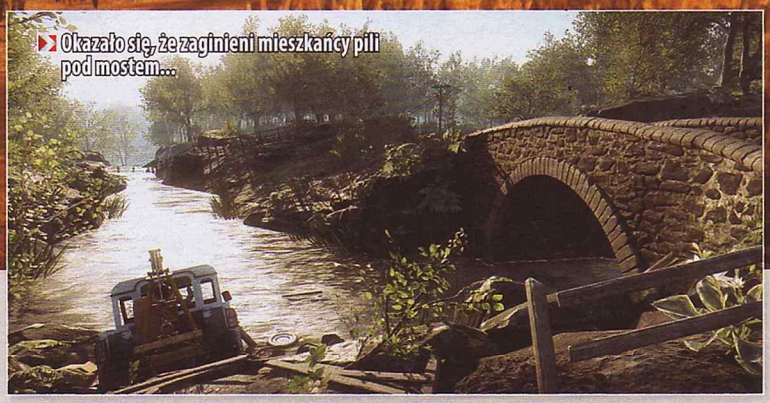
PEGI ?

- PRODUCENT: THE CHINESE ROOM
- DYSTRYBUTOR: STEAM
- CENA: OK. 87 ZŁ (20 €)
- WERSJA PL: PEŁNA
- MULTI: BRAK

- GRALIŚMY NA: PC
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I5 2,9 GHZ/AMD FX-6100 3,3 GHZ, 4 GB RAM, GF GTX 560 TI/AMD HD 6850

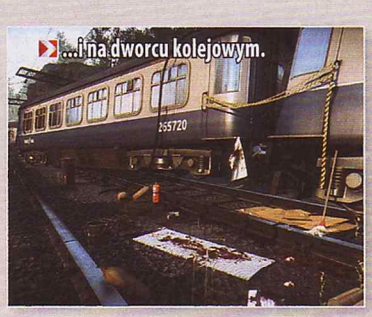
- GATUNEK: PRZECHADZKA

EVERYBODY'S GONE TO THE RAPTURE


Okazało się, że zaginieni mieszkańcy pili pod mostem...

Mówi, żeby nie słuchać Papkina: **9kier**

Nie uważam się za osobę przesadnie wrażliwą na piękno. A jednak Everybody's Gone to the Rapture było dla mnie przeżyciem niemalże mistycznym, nawet kiedy odwiedziłam angielskie miasteczko Yaughton po raz drugi. To najpiękniejszy tytuł, z jakim miałam do czynienia w temacie interaktywnych spacerów.


...i na dworcu kolejowym.

Dosyć tego denaturatu!

A jednak – należy to powiedzieć jasno na początku – ostatni tytuł The Chinese Room, przeniesiony niedawno na pecety, to nie gra, lecz coś, czemu najłatwiej przypiąć ograną niestety łatkę „doświadczenia". (Papkin dość brutalnie skrzywdził go w CDA 10/2015 przy okazji recenzji wersji konsolowej). **Kto spodziewa się, że produkcja przykuje go do fotela łamigłówkami czy nawet ostrymi zwrotami akcji, ten mocno się rozczaruje**, bo nie licząc fabularnych niuansów, podczas kilkugodzinnej rozgrywki nie pojawia się ani jedna zagadka, a scenariusz odkryjesz, wędrując przez opuszczone osiedla i między kłosami pszenicy, obserwując resztki życia, które z jakiegoś powodu zniknęło z doliny. Dymiące jeszcze niedopałki papierosów, na wpół otwarte samochody, porzucone koce piknikowe oraz dialogi świetlistych postaci, będące wspomnieniami mieszkańców doliny.

Kto nie dotknął ziemi ni razu

Tym, co przyciąga mnie do Everybody's Gone to the Rapture, jest nabożna atmosfera, która – może z wyjątkiem zakończenia, które nie poradziło sobie z podsumowaniem całości – nie jest wpychana graczowi szuflą do gardła. Skrywa się w codziennych rozmowach, pozostałościach przeszłych zdarzeń, opuszczonych ulicach i ma w sobie coś z „Melancholii" Larsa von Triera. Mimo że od samego początku zdajesz sobie sprawę, że najgorsze już się wydarzyło, a okolica jest spokojna, wręcz sielankowa, odkrywaniu historii towarzyszy poczucie nadchodzącej katastrofy, a już na pewno istnienia pewnej siły większej i ważniejszej niż człowiek.

Ogromna w tym zasługa rewelacyjnej ścieżki dźwiękowej, którą regularnie rozkoszuję się od zeszłego roku. Jessica Curry, kompozytorka muzyki, jest ciężko chora i w październiku ogłosiła, że odchodzi z The Chinese Room. Nie wiem, w jakim stopniu przełożyła na pięciolinię swoje osobiste doświadczenia, ale utwory, które wraz ze zmianą pięknego, choć trochę powtarzalnego otoczenia rozpoczynają kolejne rozdziały gry, zapierały mi dech, zapierają nadal i nie sądzę, aby miało się to prędko zmienić.

Ten nigdy nie może być w niebie

Rapture nie brakuje wad – świetlista kula mknąca po ulicach jest mało subtelnym sposobem wskazywania drogi, cienie czasem zachowują się dziwacznie, przydałby się lepszy system zapisu, a quasi-sprint mógłby być szybszy. **Polski voice acting standardowo wyłączyłam po kwadransie, bo lepiej by się sprawdził na deskach teatru** (za to tłumaczenie jest dość przyzwoite). Pecetowa wersja, w której bujanie padem zostało zastąpione przystępniejszymi ruchami myszy, sprawiła jednak, że bluzgałam na optymalizację. Choć mój sprzęt spełniał wymagania z wtyczką w gniazdku, przez całą zabawę klatki spadały z sześćdziesięciu paru do nawet kilkunastu, a wcale nie wybierałam wysokich ustawień graficznych. Najbardziej jednak rozczarował mnie naprawdę paskudny błąd, który wystąpił między drugim a trzecim rozdziałem. Światełka na drodze, które powinny prowadzić mnie przez rozgwieżdżoną, ale ciemną noc, zwyczajnie się nie pojawiły (sprawdzałam na dwóch konfiguracjach, w tym redakcyjnym blaszaku), przez co byłam zmuszona szukać po omacku drogi między drzewami – podczas poprzedniej sesji zdążyłam przejść do innej lokacji, ale nie natrafiłam na checkpointa, więc gra cofnęła mnie do tej sekwencji.

To zresztą jedyne powody, dla których nie wystawiam pecetowej wersji o oczko wyższej noty. Gra jest jednym z tych tytułów, którym **udaje się wywołać sporo kontrowersji bez szokowania przemocą czy seksem**. Wizyta w Yaughton oburza graczy powolnością i zwyczajnością, przez co ci nastawieni na akcję lub powalającą fabułę wytrzymają przy niej najwyżej godzinę – i bardzo dużo stracą. |CDA|

OCENA

7+

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 10
AUDIO 9

- piękne, niemal mistyczne przeżycie
- jedna z najlepszych ścieżek dźwiękowych w historii gier
- gdziekolwiek staniesz, będzie ładny screen
- polska wersja językowa...
- ...której słuchać się nie da
- kiepsko zoptymalizowana
- nieco zabugowana
- słabo dobrany system zapisu
- dość mierne zakończenie

PLATFORMA: PC
PRODUCENT: JAGEX
OPŁATY: MIKROTRANSAKCJE
WERSJA PL: PEŁNA
PC: WIN 7/8/10, CORE 2 DUO/ATHLON 64X2, 2 GB RAM, GF 100 (512 MB)/ATI HD 3000
GATUNEK: KARCIANKA

TYLKO ONLINE

CHRONICLE
RUNESCAPE LEGENDS

Rzuca karty na planszę: **9kier**

Raptor może zyskiwać pancerz kosztem zdrowia.

Czyżby mój wróg miał właśnie stracić broń 7/1?

Otwierając Kronikę, spodziewałam się podróby Hearthstone'a podpieranej postaciami z uniwersum RuneScape, ale dominującym zapachem jest w przypadku Legend urokliwy aromat planszówki.

W kuluarach Jageksa grało się w papierowy prototyp RuneScape Legends, jeszcze zanim gra zyskała cyfrowe życie – tasowano rzeczywiste karty i przesuwano figurki po niewielkiej planszy. Wyobrażam sobie, że ucierpiało na tym mnóstwo drzew, bo jak dioramę z zaledwie kilkoma polami można było łatwo zastąpić kartką czy nawet kilkoma patykami, tak tworzenie kolejnych kart musiało pochłonąć sporo energii i papieru.

Mechanikę ma toto dziwaczną. Na każdy pojedynek składa się maksymalnie pięć rozdziałów, na początku których gracze zagrywają po najwyżej cztery karty, stanowiące ich ścieżki zdrowia. Jakiego stwora postawisz sobie na drodze, z takim będziesz walczyć. Jakiego zagrasz sojusznika, takiego spotkasz. I bestie, i opłacani złotem towarzysze dają graczowi odpowiednie nagrody – monety, zdrowie, pancerz, broń – oraz aktywują rozmaite efekty. Jeśli uda ci się obniżyć hapeki przeciwnika do zera, umrze. Wydarzyć się to może w trakcie samych rozdziałów, pomiędzy którymi dobiera się karty, lub w decydującej bitwie, w której dwójka wojowników pierze się po facjatach. Naprawdę niepojęte jest dla mnie to, jak często jeden punkt zdrowia decydował o zwycięstwie.

To, co na początku wydawało mi się nazbyt prostym systemem, zyskało w moich oczach, gdy zobaczyłam różnorodność kart Linzy w trybie tutejszego odpowiednika areny – w tym niezgłębioną przeze mnie jeszcze mechanikę statków czy kul armatnich. Wtedy też uświadomiłam sobie, że nie mam tu do czynienia ze zrobioną po godzinach, powierzchowną popierdółką, lecz przemyślanym tworem, który ma szansę wgryźć się w karciankowe wymię, gdyby nieco podkręcić silnie losową, a i tak przewidywalną mechanikę. Wiadomo, że Raptor będzie kumulował pancerz, by przyrżnąć mi potem za połowę jego wartości, a Ariane spróbuje mnie ostatecznie wykończyć czarem związanym z liczbą jej kart na ręce. Nie pomagają **sztampowa muzyka fantasy w tle i przaśne animacje** (szczególnie kuleją finishery), ani to, że wewnątrzgrową walutę zdobywa się raczej powoli. (Jest też, tfu, sklep). Są za to zadania dzienne, tytuły i levele, czyli system progresu lepszy niż w Overwatchu, a także – poza botami i grą dla towarzystwa – hulający tryb rankingowy. W Hearthstonie jest w tej chwili do ogarnięcia tyle, że raczej nie zdążysz przed śmiercią, ale tu masz jeszcze szansę! |CDA|

OCENA
6+
GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 7
AUDIO 6

+ świeża mechanika
+ pełne polskie udźwiękowienie
+ mnóstwo kart
+ krótkie mecze

– trochę zbyt losowa
– mała różnorodność taktyk na niskich poziomach
– słabo animowana

PLATFORMA: PC
PRODUCENT: DOVETAIL GAMES
DYSTRYBUTOR: STEAM
CENA: OK. 66 ZŁ (15 €)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK
GATUNEK: SYMULATOR

DOVETAIL GAMES
FLIGHT SCHOOL

Ląduje awaryjnie: **enki**

Symulator pozwala polatać dwiema maszynami.

Lądowanie na oparach – emocje jak w życiu.

SPRZEDAM: Loty dookoła świata w pakiecie z kursem na pilota. Młody, jedynie dziesięcioletni sprzęt po lifcie. Tanio!

Symulatory, zwłaszcza te sygnowane logo Dovetail Games, to hobby raczej drogie. Do legendy przeszła już kwota blisko 4 tys. euro potrzebnych na wykupienie wszystkich dostępnych dodatków do Train Simulatora 2016 na Steamie. Zakładam w ciemno, że podobną politykę brytyjskie studio zastosuje w przypadku zapowiedzianego na ten rok „dużego" symulatora lotu (DLC do ich FSX Steam Edition kosztują już blisko 2 tys. euro). Tymczasem jednak na świat przyszedł Flight School, w którym za cenę porcji pierogów na Okęciu możemy zwiedzić cały świat i wylądować na jednym z tysięcy lata temu zaimplementowanych ogromnym nakładem pracy przez ACES Game Studio lotnisk. Taka, rzekłbyś, pierwsza „darmowa" działka. Skąd wzmianka o ACES? Nabywszy prawa do dziesięcioletniego już Microsoft Flight Simulatora X, Dovetail nie przestaje korzystać z jego cyfrowych dóbr. Flight School działa na lekko podrasowanej, przystosowanej do 64-bitowych systemów wersji tamtejszego silnika, która na ustawieniach „ultra" potrafi dziś wzbudzić na sali z trudem tłumiony chichot. Co więcej, oprócz nas nikogo innego na niebie nie spotkamy – ani innych graczy, ani AI. Do oblatania zaś mamy jedynie dwa (wkrótce trzy) lekkie cywilne kartony ze skrzydłami, więc o podróżach międzykontynentalnych możemy sobie tylko pomarzyć. Prędzej wykonamy szybki skok na trasie Wrocław-Lubin. Albo wystartujemy z Lukli, by pooglądać z bliska Himalaje.

Sedno zabawy kryje się w lekcjach latania – 6 podstawowych i 9 rozszerzonych, w tym 2 egzaminach, do których można przystąpić dopiero po nabiciu kilku godzin lotu (z udanym lądowaniem). Weterani FSX-a połapią się w sterowaniu intuicyjnie i docenią nowy, lepszy i prostszy w obsłudze flight planner. Ci, którzy chwycą za drążek pierwszy raz, będą się uczyć poprzez praktykę, z absolutnie minimalną dawką teorii latania, ale sensownym prowadzeniem za rękę. Nic w tym złego – sam w taki sam sposób lata temu zacząłem fruwać 737 w FS 2004. Potem do zaliczenia pozostanie jeszcze 9 niedługich (5-30 minut) misji wymagających to awaryjnego lądowania, to spokojnego lotu nad ziemią. Mniej to wszystko dynamiczne i zajmujące od śp. Microsoft Flighta, ale na bezrybiu... |CDA|

OCENA
6+
GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 5
AUDIO 5

+ cały świat w zasięgu
+ porządny model fizyczny
+ szczegółowo oddane maszyny...

– ...choć tylko dwie
– silnik graficzny trzeszczy i zgrzyta
– misji mogłoby być tak z dziesięć razy więcej

Assassin's Creed: Identity

And, iOS | akcja/RPG | 27 zł

Ubisoft skłamał! Obiecywano nam rok bez Asasynów, a tymczasem – jeśli dobrze liczę – pojawiła się już trzecia gra o bieganiu po gzymsach i skakaniu do wozów z sianem. A choć nieuczciwością się brzydzę, to niech mnie, takie kłamstewko skłonnym wybaczyć.

Po indyjskich i moskiewskich platformówkach (Assassin's Creed Chronicles) przywitajmy brawami Identity, pierwsze mobilne AC niebędące żadną „aplikacją towarzyszącą", ale **uczciwą odsłoną serii. W dodatku obtoczoną w rolplejowej panierce!** Powitanie winno być o tyle milsze, że gra pozwala nam wrócić do renesansowej Florencji, gdzie podejmujemy kilka wątków i spotykamy parę postaci, jakie mignęły podczas trylogii Ezio. Bez obaw jednak – to wciąż mobilka, stąd o scenariuszu szybko zapomnicie. Z kronikarskiego obowiązku: przez dwie godziny staramy się pokrzyżować plany niejakim Krukom, zakapturzonym wychowankom Cesarego Borgii, co jest bardzo istotne, gdyż coś tam.

Identity to Asasyn uczciwy, acz szczuplutki. Rozgrywka toczy się w wolniejszym tempie, zamiast filmowych podskoków i zwrotów dostaliśmy prostą szermierkę (inna rzecz, że system walki jest ledwie wystarczający i polega na rozpaczliwym tapowaniu klawisza ataku, okazjonalnie przerywanego nie mniej rozpaczliwym tapowaniem skilli, zależnych zresztą od obranej profesji). Zamiast otwartego świata mamy tu zlepek (w pewnym stopniu nieliniowych, przyznaję) misji w rodzaju „eskortuj tego czy tego tu i tam", po czym „zabij z ukrycia siamtego i owamtego, nie dając się wykryć strażnikom". Obok kampanii funkcjonują również króciutkie „kontrakty", w ramach których odnajdujemy skrzynie i szlachtujemy, co zaszlachtować się da. Zakontraktować się zresztą warto, bo też w podzięce za bój, za trud, tytuł nagradza nas dodatkowym doświadczeniem i wyposażeniem.

Choć to niewiarygodne, sterowanie nie skłania do odcięcia sobie dłoni i przesłania ich Pocztą Polską własnej matce. Lewym kciukiem manipulujemy postacią, za którą dyskretnie podąża kamera, którą da się pomajtać z pomocą kciuka prawego. Cieszy, że gra wcale nie dyskretnie podpowiada nam, gdzie też powinniśmy się wspiąć i że oprawa – choć oczywiście gorsza nawet niż w „jedynce" i choć zdarzają jej się brzydkie spadki płynności – stanowi mobilny crème de la crème. Usta w podkówkę wygina natomiast muzyka (niestety, absolutnie bezpłciowa i nijak niepotrafiąca się wybić na pierwszy plan).

Ale zaraz... „Profesje"? „Skille"? „Doświadczenie"? Co też ten Papkin plecie? Widzicie, przyjaciele, tożsamość Identity(*) zawiera się nie w settingu i nie w klasycznych mechanizmach (eagle vision, ucieczki do wozów z sianem), ale w wyraźnie zarysowanym komponencie rolplejowym. Asasyn nie zmienia się magicznie we Wrota Baldura, ale nasi podopieczni legitymują się jedną z czterech specjalizacji (berserker świetnie radzi sobie w szermierce, shadowblade robi najlepszy użytek z broni dystansowej) i kilkoma umiejętnościami ofensywnymi w rodzaju ogłuszenia. Warto też rozwijać ich statystyki o wyposażenie i pobawić się (prościutkim, fakt) craftingiem.

Wyprodukowałem o Identity całkiem sporo linijek, ale chyba nie czujecie, by mieszkał w nich nadmierny entuzjazm. **Mobilny Asasyn jest ze wszech miar przyzwoity, choć nie ma w nim dość zabawy, by stał się czymś więcej poza ciekawostką na kilka godzin.** Za niespełna 30 złotych dostajemy tytuł, który uczciwie adaptuje „duże" odsłony na mobilne poletko i który – choć istnieje możliwość, by przepędzić w nim pięciokrotność ceny na mikrotransakcje – wcale nie chce gracza okradać. W dodatku dzięki niemal dwuletnim testom, jakich podjęli się gracze w Australii i Nowej Zelandii, babolki zdarzają się równie rzadko jak faktycznie odkrywcza część Assassin's Creeda. ***[Papkin]***

OCENA: **7**

(*) Żart słowny 2016 według Tygodnika Powszechnego.

Najlepsze gry rytmiczne – Android/iOS

Groove Planet

And, iOS | darmowa (mikrotransakcje)

Ktoś wpadł na genialny pomysł: jak już klikać, to dlaczego nie do rytmu? Groove Planet, gra o wszystkich znamionach clickera (pukamy w ekran, kupujemy wspomagacze przyspieszające wzrost liczby punktów, za które nabywa się kolejne wspomagacze itd.), ale z elementem rytmicznym. W podstawce znajduje się sporo muzyki do radosnego wystukiwania rytmu (im również, tym większy mnożnik punktów). Można wrzucić swoją muzykę.

Theatrhythm Final Fantasy

And, iOS | darmowa (mikrotransakcje)

Must have dla miłośników Final Fantasy. Nie dostajemy co prawda niemal żadnej muzyki z gry, ale baza utworów do dokupienia jest naprawdę imponująca. Oprócz dość typowego elementu gry rytmicznej zbieramy w Theatrhythmie drużynę, którą możemy levelować i wystawiać do rytmicznych wersji klasycznych walk z bossami z historii FF.

Deemo

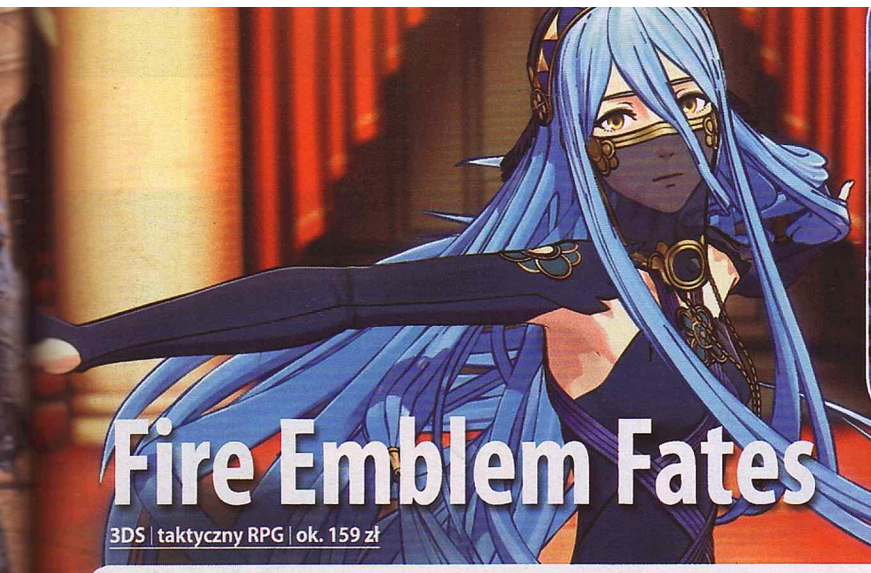
And, iOS | darmowa (mikrotransakcje)

Właściwie mogłyby się tutaj pojawić też inne gry tego samego zespołu. Wszystkie jego tytuły charakteryzują się doskonałą muzyką i stylem graficznym, który sprawia, że nawet na tanim telefonie sprawia wrażenie produktu „premium". W Deemo gra się mniej więcej tak jak na bardzo ubogim i prostym instrumencie klawiszowym – z góry spadają nutki, naciskamy w odpowiednim miejscu, cieszymy się, że brzmimy jak wirtuozi. Czysta przyjemność.

Dynamix

And, iOS | darmowa (mikrotransakcje)

Coś dla rytmicznych hardkorowców. Produkcja studia C4Cat rozwija standardową koncepcję spadających nutek i dorzuca drugi ich strumień. Trudność polega jednak nie tylko na tym, że mamy dwa razy więcej klikania – nutki mogą się też pojawiać na środku ekranu i lecieć w bok. Gra ma swoje wady, ale jeżeli znudziliście się trybami hard w innych grach rytmicznych, ta powinna was ucieszyć.



Fire Emblem Fates

3DS | taktyczny RPG | ok. 159 zł

Wyobraź sobie połączenie Simsów i szachów, gdzie każdy pionek to sympatyczny, skory do długich dyskusji czy romantycznych zalotów ludzik, który po każdym błędnym ruchu z twojej strony może skonać w mękach. Przez ponad dwadzieścia minut w bardzo przemyślany i ostrożny sposób prowadzisz oblężenie zamku, ale wskutek nieuwagi ustawiasz sadystycznego łucznika Nilesa o dwa pola za daleko, zostawiając go na pastwę ciężkozbrojnych rębaczy. Kiedy bandzior z toporem odbiera mu życie, w głowie od razu rodzi ci się pytanie: „czy chcę skończyć tę cholerną walkę i mieć ją z głowy, czy załaduję save'a tylko po to, żeby Niles skończył swój romans z surową czarodziejką Nyx?". Jest ono w sumie zbędne, bo wiesz, że zaraz zrestartujesz grę. W końcu oni po kiepskich początkach i rzucaniu na siebie antyprośnościowych zaklęć mieli się ku sobie, do cholery. Chcesz wiedzieć, jak pokręcone dziecko wyszłoby z ich związku.

Fire Emblem Fates nie jest typową grą o wojaczce. Strategiczne planowanie starć polega tu nie tylko na zręcznej kontroli mapy, szukaniu słabych punktów w liniach obrony wroga i sprytnym wykorzystywaniu tzw. trójkąta broni (zamiast papier-nożyce-kamień mamy tu miecz-włócznia-topór). Nie, rozrysowując kolejne taktyki, myślisz też, jakie płomienne przygody miłosne chciałbyś zobaczyć. Ustawiasz więc jednostki parami tak, by nie tylko zwiększyć ich skuteczność w zwarciu, ale również przeradzać przyjaźni damsko-męskie w coś znacznie poważniejszego. **Z jednej strony odgrywasz rolę dumającego przez kwadrans nad jedną turą generała, a z drugiej fangirl piszącej do szuflady fanfiki na temat swoich wymarzonych par.** Tyle że w tym przypadku wyśnione przez gracza amory stają się rzeczywistością – nic nie stoi na przeszkodzie, by poślubić stworzonego przez siebie bohatera z ulubioną postacią płci przeciwnej, a potem patrzeć, jakie nader szybko dorastające dziecko pary dołącza do naszej armii.

Fabuła jest prosta: jesteś dziedzicem niby-europejskiego imperium Nohr, którego zły cesarz i przy okazji twój ojciec ostrzy zęby na niby-japońskie królestwo Hoshido. Cały kontynent jest na krawędzi wojny, a ty podczas jednej z operacji dowiadujesz się, że jesteś tak naprawdę porwanym za młodu księciem Hoshido – musisz więc na polu walki zdecydować, którą rodzinę uznasz za prawdziwą. Jeśli więzy krwi okażą się dla ciebie ważniejsze niż wychowanie, zaczniesz przyjazną początkującym i umożliwiającą grind kampanię Birthright. Jeśli jednak postanowisz zachować wierność przyrodniemu rodzeństwu, rozpoczniesz kampanię Conquest, idealną dla wyrafinowanych strategów. Odblokować możesz też trzecią przygodę, ale niezależnie od wybranej strony nie spodziewaj się fabuły godnej Szekspira – płytkie polityczne machinacje, marne charakteryzacje bohaterów i typowe motywy fantasy są godne internetowego generatora, ale **czarujące dialogi, zapadające w pamięć projekty postaci i bezbłędna ścieżka dźwiękowa** wystarczą, by poczuć się częścią tego świata.

Zwłaszcza że rozgrywka jest klasą samą dla siebie. Twórcy wzięli do serca krytykę poprzedniej części, Awakening, w której do bólu proste projekty map i przesadzona mechanika podwójnych ataków eliminowała potrzebę układania skomplikowanych taktyk. Walcząc, musimy brać pod uwagę czytelnie oznaczone zasięgi każdej postaci, mądrze wykorzystywać aktywne i pasywne umiejętności, analizować teren i dostosowywać do niego formacje jednostek. A że każdy rozdział wygląda inaczej (raz balistami bronimy się przed oblężeniem, raz niszczymy magią górski szlak, a raz szukamy bossa ukrytego na mapie), nie ma czasu, by zaczęła doskwierać nam monotonia. Efekt to cudowne szachy, w których goniec może zamrozić wrogą królową, król zieje ogniem, a wieża co chwilę wygłasza przekomicznie smutne wiersze na temat surowości rodziców. *[Cross]*

OCENA: **8+**

Tytuły, które znać musi każdy amator wystukiwania rytmu i łapania spadających nutek.

Groove Coaster 2

And, iOS | darmowa (mikrotransakcje)

Mobilny port hitu z salonów automatowych. Twój awatar podróżuje po zawiłej ścieżce pełnej pojawiających się znienacka nutek, a ty musisz rytmicznie stukać w ekran tak, by łączyć je w gigantyczne kombinacje. Trasy są różnorodne i ciekawe, wizualizacje utworów dopasowane znakomicie, a za oryginalną ścieżkę dźwiękową odpowiadają geniusze z zespołu Zuntata, którzy nieustannie zaskakują nas swą inwencją. Cudo.

osu!

And | darmowa

Kto ma PC i choć przelotne zainteresowanie grami rytmicznymi, ten już wie, co to takiego. osu! to fanowska wersja znanego z DS-ów Elite Beat Agents. Rozgrywka polega na klikaniu kolejnych kółek dokładnie w chwili, w której zacisną się wokół nich kurczące się obręcze. Rzecz nie tylko ma tysiące poziomów stworzonych przez użytkowników, ale doczekała się też kilku fanowskich wersji na Androida. osu!droid to najpopularniejszy port, ale ze względu na brak łatek fani przesiadają się na osu!droid evolution.

DJMax Technika Q

And, iOS | darmowa (mikrotransakcje)

Ostatnie tchnienie legendarnej serii koreańskich gier rytmicznych (choć ponoć na horyzoncie jest reboot). Technika Q ma nieco inny schemat rozgrywki – zamiast ośmioma przyciskami trafiać w nuty lecące ku tobie w stylu Guitar Hero dotykasz w rytm muzyki różnego rodzaju nutek pojawiających się na ekranie dotykowym. Zaskakująco techniczna rzecz, ale jeśli odrzuci cię skala mikrotransakcji, sięgnij lepiej po Technika Tune lub Superbeat: Xonic na Vicie.

LoveLive! School idol festival

And, iOS | darmowa (mikrotransakcje)

Jeśli masz choć pobieżną styczność z „chińskimi bajkami", prawdopodobnie słyszałeś już lukrowany jazgot autorstwa dwuwymiarowych idolek z LoveLive. Gra polega na tym, że zakładasz szkolny zespół złożony z dziewięciu dziewcząt próbujących podbić świat j-popu, a potem bezlitośnie grindujesz im współczynniki, nowe stroje, fuzje i wszystko-inne-co-tam-jeszcze-jest.

Wcześniaki

Wymyślił najbardziej tandetny tytuł tekstu w historii naszego magazynu: **Papkin**

Ledwie nowe wydanie CDA trafia do drukarni, rozgrzane klawiatury ostygną, zmęczone umysły odeśpią zarwane nocki, a już szef działu zapowiedzi zaleca wzięcie się za bary z kolejną transzą wczesnych dostępów. Nader często ich jakość skłania mnie do namysłu nad naukami lokalnego proboszcza, który nieustająco przekonuje wiernych, że przyjemność wyczekana smakuje najlepiej.

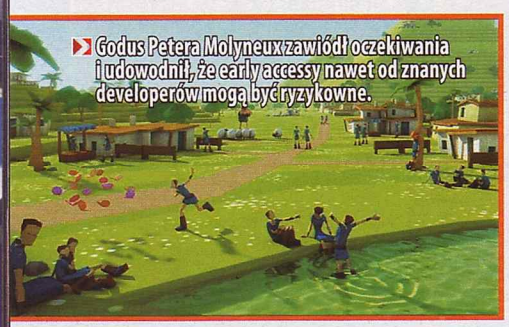
Wieko puszki Pandory uchylił w marcu 2013 Gabe Newell, który – po krótkim programie pilotażowym – zainaugurował na Steamie usługę early access, przy okazji wpuszczając na swoją platformę masę nieszczęść. Idea, jaka przyświecała wierchuszce Valve, była (przynajmniej na poziomie deklaracji) szlachetna. Jak czytamy w oficjalnym opisie inicjatywy: „Lubimy myśleć o grach i ich tworzeniu jako o usługach, które dostosowują się do zaangażowania klientów i społeczności. [...] Chcemy wspierać i zachęcać twórców, którzy są gotowi do publikowania swoich produktów wcześniej [...], do budowania trwałych relacji, które pomogą wszystkim tworzyć lepsze gry".

Akapity z liczbami

Półtora roku później firma analityczna EEDAR podniosła larum: z 367 wczesnodostępnych tytułów do premiery doczołgało się raptem... (werble) 25%! Oczywiście bicie na alarm zakrawało na śmieszność, bo też perspektywa czasowa była – delikatnie mówiąc – wąska. Zresztą – w 2016 ten sam zespół badaczy ogłosił, iż spośród gier, jakie debiutowały w 2013 nieukończone, 68% doczekało uczciwych debiutów.

Trzeba zresztą dodać, że wspomniany raport był całkiem optymistyczny. Aż 85% produkcji stanowiły nowe marki, wykazano również, że miesiąc w miesiąc w ramach usługi ukazuje się coraz więcej tytułów. Szybko okazało się zresztą, że jest o co się bić. **Dziś połowa gier, jakie doczłapały na Steamie do miliona sprzedanych egzemplarzy, to wczesne dostępy.** Wśród prymusów usługi są wręcz tacy, którzy osiągnęli nakłady, jakich nie powstydziłyby się blockbustery oznaczone literkami AAA. Rust i DayZ rozeszły się (wg SteamSpy) w 3,5 milionach egzemplarzy, H1Z1 przypisało zaś do kont 2,6 milionów graczy!

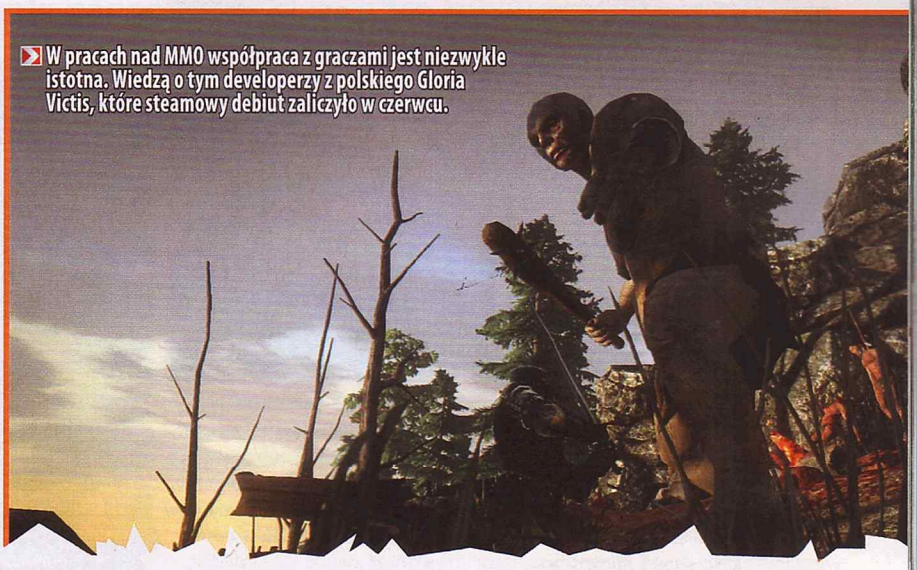
Na krótko po pierwszym z raportów EEDAR włodarze Steama nieco się jednak zreflektowali i zażądali od deweloperów, by ich dziełka były możliwe do ukończenia nawet bez środków ze sprzedaży wczesnych buildów. Zalecono ponadto, by projektanci na bieżąco publikowali informacje o stanie



Godus Petera Molyneux zawiódł oczekiwania i udowodnił, że early accessy nawet od znanych developerów mogą być ryzykowne.

Minecraft budował swoją markę już na etapie płatnych testów.

Czas spędzony w early accessie bardzo się Don't Starve'owi przysłużył. Nie dziwi, że w podobny sposób debiutowały jego rozszerzenia.


W pracach nad MMO współpraca z graczami jest niezwykle istotna. Wiedzą o tym developerzy z polskiego Gloria Victis, które steamowy debiut zaliczyło w czerwcu.

prac oraz by ich earlyaccessowe wysiłki były „grywalne". Co to właściwie znaczy – trudno orzec. W dodatku w regulaminie Steama próżno szukać słówka „refundacja" (co nie zmienia faktu, że w przypadku ewidentnych blamażów – w rodzaju The WarZ czy Earth 2066 – pieniądze zwracano).

Pesymistyczne ustępy

W wywiadzie dla Eurogamera Marcin Iwiński z CD Projektu nie krył czarnowidztwa: – *Koncepcja, którą przyjął Steam, jest w porządku i sprawdza się [...] bardzo dobrze, istnieją jednak zagrożenia w postaci kilku złych gier wydawanych w ramach early access. To kuszące – jesteś twórcą i możesz opublikować produkcję we wczesnym dostępie i zażądać dowolnej sumy za niedziałającą alfę.*

Szansa dla developerów, ale i zagrożenie dla graczy.

Nie omieszkał też wbić konkurencji szpilki, dodając, iż jeśli GOG wprowadzi podobne rozwiązanie, będzie ono dla graczy bezpieczniejsze.

Iwiński niepośrednio odwoływał się do lęków, że wczesne dostępy mogą nie wypalić. Niebezpodstawnie, bo w historii usługi takie przypadki zdarzały się wielokrotnie. Weźmy Towns, niezależną strategię czerpiącą garściami z SimCity i Dungeon Keepera. Jeszcze w czerwcu 2013 roku stojący za nią duet publikował optymistyczne dane: niedopieczony indyk trafił na ponad 200 tys. talerzy i wygenerował przychód rzędu 2 milionów dolarów! Sęk w tym, że niespełna dwa lata później... projekt zarzucono. Dynamika sprzedaży była na tyle niewielka, że autorom skończyły się środki na dalszą produkcję. Przyznali też, że nie będą refundować poniesionych na grę nakładów („dowcipnie" uznali natomiast, że są szanse na, trzymajcie się krzeseł, sequel!). To zresztą o tyle ciekawe studium przypadku, że gra zadebiutowała jeszcze przed oficjalnym startem early accessa i początkowo nie była opatrzona żadnym znaczkiem mogącym sugerować, że obcujemy z nieukończoną produkcją.

Jeśli regularnie czytacie CDA, to pamiętacie być może przypadek Windborne'a. W wydaniu 05/2014 nie kryliśmy optymizmu, konkludując nasze „już graliśmy" w następujący sposób: „Póki co dostaliśmy zatem baśniowego Minecrafta, przy którym kapitalnie można wypocząć. Hidden Path – piłka jest po waszej stronie". Tyle tylko, że developer wcale nie kwapił się, by piłkę odbić, bo też i oni zarzucili projekt przez braki w finansach (które spowodowały, że również zaniechano zwrotów).

Kolejne, nieprzesadnie budujące fragmenty

Steam wielokrotnie zaznaczał, że **gracz, który decyduje się nabyć nieukończoną produkcję, ponosi ryzyko**. Ale bywało, że – w trosce o własne dobre imię – Valve decydowało się na mocną interwencję. Przykładowo, wstrzymując sprzedaż The War Z i przepraszając rozeźlonych użytkowników w stosownym oświadczeniu. Ci mieli zresztą powody, by plwać w kierunku developerów żółcią: wbrew opisowi na karcie katalogowej tytuł wystartował bez wsparcia dla prywatnych serwerów, zabrakło też trybu hardcore, implementacji skilli, a maksymalna liczba graczy wynosiła 50, nie zaś obiecywane 100. W dodatku build był, delikatnie mówiąc, niezbyt stabilny. Kłamliwym marketingiem posłużyli się także twórcy Earth: Year 2066, postapokaliptycznego shootera, który wlazłszy w early access, okazał się właściwie niegrywalny. Również w tym przypadku Valve zareagowało wycofaniem produktu ze sklepu, zaznaczając przy tym, iż „wymaga od swoich partnerów szczerości".

Miscreated dobrze wpisał się w zapoczątkowany przez DayZ trend tworzenia multiplayerowych survivali z zombie.

Towns to pierwszy tytuł, który oblał steamowy egzamin. Mimo niezłej sprzedaży indycza strategia nie została ukończona.

Rejterować zdarzało się jednak nie tylko płotkom, ale i grubym rybom w rodzaju Double Fine. Kilka lat temu autorzy Broken Age'a i Psychonauts odpalili kosmiczne Spacebase DF-9. Po kilku miesiącach produkcji i kilkudziesięciu tysiącach sprzedanych egzemplarzy studio wspięło się jednak na Himalaje bezczelności i ogłosiło, że tytuł, który wciąż oczekiwał na implementację wielu obiecanych mechanizmów i masę szlifów, otrzymał oznaczenie „1.0". Developer umył tym samym ręce, stwierdził, że produkcja jest stabilna i grywalna, jednocześnie przestrzegając, iż nie będzie ona dalej rozwijana. Jakby tego było mało: z zespołem Tima Schafera pożegnali się pracujący nad grą projektanci. A przypomnijmy, że od startu usługi status „zaginionych w akcji" osiągnęły także i inne całkiem głośne tytuły (Nosgoth, Dead Island Epidemic).

Gustaw Stachaszewski z Acid Wizards, zespołu pracującego nad wczesnodo- »

Po kilku miesiącach we wczesnym dostępie H1Z1 przepoczwarzyło się w aż dwie gry. Zgodnie z sugestiami graczy zresztą.

stępnym Darkwoodem, punktuje bodaj największą za steamowych patologii: – ***Wrzucając grę w early access, developer nic nie musi!*** *Jeżeli jego tytuł przejdzie przez Greenlighta, to może wystawić niezłą kupę i minie trochę czasu, zanim gra zostanie zdjęta ze sklepu (jeżeli w ogóle do tego dojdzie). To duży minus coraz większego otwierania się Steama na nowych twórców.*

Wersy zakrapiane valium

Jak jednak dodaje, ryzyko nieco zminimalizowano, wprowadzając w czerwcu zeszłego roku systemu zwrotów. Zresztą niezwykle liberalnego: **w ciągu dwóch tygodni od zakupu możemy pozbyć się tytułu właściwie z dowolnego powodu. Warunek jest jeden: nie możemy w tym czasie ogrywać go dłużej niż przez dwie godziny.** To jednak dość, by zorientować się, czy mamy do czynienia z buildem, który przez długie miesiące nie powinien opuszczać dysków twardych swoich autorów.

W maju tego roku Steam zdecydował się zresztą na kolejny środek zaradczy. Zmienił system ocen użytkowników. Od tego właśnie momentu serwis Valve wyświetla nie tylko „najpopularniejsze" recenzje, ale również te najaktualniejsze (tj. popełnione w ciągu ostatnich 30 dni). Firma tłumaczy, że wiele z wysoko cenionych opinii dotyczyło nieaktualnych wersji.

Wyimki z poradami od ludzi, którzy się znają

Co jednak zrobić, by nie dołączyć do pariasów w rodzaju The War Z czy Windborne'a? Pewną wskazówką może być wypowiedź jednego z projektantów Ark: Survival Evolved (3,5 miliony sprzedanych egzemplarzy plus ponad milion na XBO!), który zalecał aspirującym producentom, by wrzucając tytuł w sieć, mieli jasny plan jego rozwoju, publikowali dzienne i tygodniowe aktualizacje oraz nie czynili nic wbrew swojej społeczności. To, i owszem, komunały, ale warto je wyartykułować.

Zwłaszcza że podobnie ujmuje rzecz Adrian Chmielarz (Bulletstorm, Zaginięcie Ethana Cartera): – *Najlepiej, aby taki build był klasy gry gotowej już do wydania... I niespecjalnie żartuję! Możesz zmusić gracza do kliknięcia pięć razy okna z informacją „gra jest we wczesnej fazie i ma kupę błędów", a i tak zobaczysz na Steamie sporo negatywnych opinii. I średnia ocen spada... Innymi słowy:* ***lepiej wykorzystać early access do balansowania rozgrywki, a nie do eliminowania bugów.*** *Czy następny tytuł ze stajni The Astronauts zadebiutuje we wczesnym dostępie? Adrian nie pozostawia wątpliwości: – Jak najbardziej! Nasza kolejna gra będzie mocno oparta na mechanice i trudno mi sobie wyobrazić wypuszczenie jej bez szerokich konsultacji z graczami.*

Kilka wersów o korzyściach i zagrożeniach

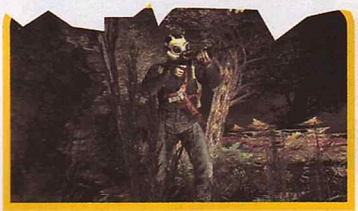
Potrzeba „szerokich konsultacji" nie jest zresztą marketingową bleblaniną. Jak przyznaje Tom Grochowiak z MoaCube (Cinders, Solstice), które przymierza się do wczesnego debiutu Bonfire: – *Indie developerzy nie mają budżetu na porządne QA czy badania rynku, a tak mają opcję grubo wytestować grę, zanim będzie za późno.* Bywa jednak, że uwagi społeczności znacznie wydłużają proces produkcji. – *Startując na early access, chcieliśmy wydać Darkwooda latem 2015 roku. Jest lato 2016, a my wciąż nie wiemy, kiedy ukończymy prace nad grą* – dopowiada Stachaszewski, przyznając, że silnym bodźcem do zaprzyjaźnienia się z usługą był... brak doświadczenia studia, które nie chciało porywać się na negocjacje z wydawcami.

Oczywiście chęć wsłuchania się w głos społeczności nie jest jedyną motywacją, jaka przyświeca małym developerom,

Mimo rozlicznych tąpnięć early accessy to przyszłość.

W pierwszej ławce

Pokutuje przekonanie, że wcześniaki dysponują niższym IQ. W dodatku często cierpią na zaburzenia neurologiczne. Na trzy lata od momentu, gdy Steam wystartował z early accessami, dorobiliśmy się kilkorga prymusów, którzy mimo że wciąż nie są gotowi na uczciwy debiut, zadają kłam powyższym stwierdzeniom.



DayZ

Prekursor H1Z1, 7 Days to Die, Unturned czy Miscreated, słowem: „symulatorów budowniczego" z survivalowym sznytem i żywymi trupami w tle. Projekt zaczynał jako amatorski mod do drugiej części Army, ale jego niespodziewany sukces skłonił Deana Halla do rozpoczęcia prac nad najzupełniej samodzielną produkcją. Niestety, na dwa i pół roku od debiutu na Steamie produkcja znajduje się w limbo i wciąż nie wiadomo, kiedy zaliczy uczciwą premierę.

Ark: Survival Evolved

Pośród zalewu survivalo-craftingo-Bóg-jeden-wie-czego-w-otwartym-świecie w momencie debiutu tytuł wyróżniały zarówno staranność wykonania, jak i dobór przeciwników – zamiast potykać się z zombiakami lub innymi użytkownikami gracz staje naprzeciw... dinozaurom. Mimo pewnych problemów z optymalizacją tytuł rok po premierze pochwalić się może wielomilionową społecznością łowczych, do której całkiem niedawno dołączyli posiadacze XBO.

Rust

Twórcy Garry's Moda sprzedali już ponad 2 miliony egzemplarzy swojego wyzutego z zombie DayZ. Rust kusi przystępnością i niewysokim progiem wejścia. W dodatku jego developer wie, jak podgrzewać atmosferę wokół swojego tytułu. Poza zmianą silnika graficznego w ostatnich latach społeczność zajmowały iście genderowe reformy (od pewnego czasu skrypt losuje za nas kolor skóry, płeć i [ewentualnie] rozmiar przyrodzenia, które gra na stałe przypisuje do naszych Steam ID).

RimWorld

Wyobraź sobie, że Dwarf Fortress idzie na drinka z Prison Architectem, gry zakochują się w sobie i płodzą strategię science fiction inspirowaną „Diuną" Franka Herberta. Rimworld pozwala nam pokierować kolonią rozbitków, których trzeba zagnać do pozyskiwania zasobów i skłonić do budowy stosownej infrastruktury. Trudność polega tu na tym, że tworzymy na ograniczonej przestrzeni, rozgrywka jest w dużym stopniu losowa, a jej opanowanie – kusząco skomplikowane.

Czy early accessy mają sens?

Cross: NIE

Nie jest tak, że nienawidzę gier early access. Szanuję ludzi, którzy ciężko pracują, by zarobić na tym modelu, ale płatne alfy po prostu kompletnie mnie nie obchodzą. Za grosze mogę znaleźć setki klasycznych już i ukończonych gier – wolę spokojnie poczekać, aż developerzy skończą prace (o ile je skończą, bo nawet znanym studiom pokroju Double Fine zdarzało się zamykać niedokończone projekty i nie ponosić z tego powodu żadnych konsekwencji).

Na pewno nie mam czasu ani ochoty przekopywać się przez pozbawiony jakiejkolwiek sensownej kurateli dział Steama poświęcony early accessom, w którym setki amatorskich studiów próbują wybić się ze swoim niezależnym, proceduralnie generowanym roguelike zombie sandbox VR open-world crafting-heavy survivalem. A jeśli nawet zdarzy mi się wyciągnąć z tej otchłani coś, co jakimś cudem nie wygląda jak pośladek zza krzaka i nie wywala się co chwilę do Windowsa, konieczność nauki od nowa zasad gry po każdej sporej łatce zwykle sprawia, że mój entuzjazm wobec danej produkcji wypala się zaskakująco szybko. Zresztą – zauważyliście, jak nikła jest ekscytacja ludzi w stosunku do oficjalnych premier tytułów, które wcześniej spędziły długie miesiące we wczesnym dostępie? Wersja 1.0 przestaje być Wydarzeniem, na temat którego łatwo znaleźć rozmówcę, a staje się notką w patchu. Miałem już w swoim życiu epizod testera kolejnych wersji gry – jeśli nie płacą przyzwoicie, nie polecam. A jeśli płacić masz ty... no, na miłość boską.

Papkin: TAK

Odczuwam autentyczne zmęczenie, musząc miesiąc w miesiąc obcować z rozgrzebanymi alfami, które – że zalecę Gombrowiczem – jak mają zachwycać, skoro nie zachwycają? Weźmy takie H1Z1 – w cenie 80 złotych polskich (plus mikrotransakcje) dostaliśmy jeden z symptomów toczącego branżę nowotworu: za wczesny dostęp. Żadnego z mechanizmów nie doprowadzono do stanu używalności, nie zaimplementowano wykrywania kolizji, modeli postaci dostaliśmy całe trzy, bugów ciągnęły się szeregi, a kropką nad „i" były rozmemłane, szarobure tekstury i tendencja do wykrzaczania się. A podobnych blamażów czai się na Steamie mrowie. Ale cóż z tego, skoro z tego worka z węglem wyzierają diamenty pokroju The Long Dark, Besiege czy Nuclear Throne – tytuły, które da się poznać wcześniej, kupić taniej i przez długi czas poznawać na nowo. Early access to ucieleśnienie romantycznego snu o graczach, którzy ramię w ramię z deveoperami uczestniczą w procesie produkcji. O odbiorcach, których głos ma znaczenie. Spójrzcie no tylko na Darkest Dungeon, rzecz zachwycająco grywalną nawet na etapie bety, a w dodatku stale rozbudowywaną podług wskazówek społeczności. Dzięki wysiłkom community uniknięto potencjalnych problemów z balansem i wygenerowano sporo nowych treści (dowodem potwory i klasa postaci, powstałe przy współudziale graczy). Ba – wspomniany w tekście Darkwood przeobraził się (dzięki wskazówkom kupujących) wręcz nie do poznania! Nie można także zapominać o wymiarze marketingowym. Gdyby nie wczesny dostęp (i poczta pantoflowa), Minecraft nie byłby marką, jaka trafiła do 100 milionów graczy, a Notch nie podkupiłby willi, na którą chrapkę mieli JayZ i Beyonce.

którzy taśmowo wrzucają na Steama swoje niedokończone dziełka. Największą korzyść cytowany już Grochowiak zamyka w sformułowaniu „kasa na dalszą produkcję". Podobnie twierdzi Jakub Machowski ze Squatting Penguins, autorów The Mims Beginning, jakie niedawno opuściło early accessowe limbo: – *Głównym powodem były fundusze. Gdyby nie early access, nie wiem, jak długo oraz czy w ogóle moglibyśmy ukończyć grę, chyba że skończylibyśmy ją w dużo skromniejszym i gorszym wydaniu, 3-4 miesiące później.*

Końcowe sceny

Mimo rozlicznych kontrowersji i kilku ewidentnych wpadek **idea early accessów jest dziś mocniejsza niż kiedykolwiek wcześniej**. Dzięki poczynionym przez Valve reformom – również bezpieczniejsza. Jej korzyści (przede wszystkim marketingowe) zaczynają zresztą przemawiać także do wielkich tego świata. Podobne rozwiązania wprowadziły w ostatnich latach Electronic Arts (EA/Origin Access umożliwia, wykupiwszy stosowny abonament, wcześniejszy dostęp do popularnych tytułów z portfolio wydawcy, w ten właśnie sposób debiutowały Mirror's Edge Catalyst czy Battlefront) i Ubisoft, który zainicjował akcję Ubisoft Club (jej uczestnicy otrzymali dostęp do – de facto – early accessa The Division) i zaangażował społeczność do testów Ghost Recon Online. Microsoft uruchomił na XBO usługę Game Preview, która przypomina rozwiązanie steamowe, acz jeszcze przed opłacaniem tytułu pozwala na przetestowanie darmowej wersji próbnej. Nad podobnymi rozwiązaniami intensywnie myśli ponoć także Sony.

W ciągu trzech lat steamowe early accessy na stałe wpisały się w branżową mapę. I trudno uwierzyć, by ich ekspansja mogła zostać w jakikolwiek sposób zahamowana. Mimo wielu tąpnięć idea współuczestniczenia graczy w produkcji i obserwowania, jak przez lata tytuł przeistacza się z rozgrzebanego builda w kompletną grę, jest przecież szalenie atrakcyjna. Dobrze, że – dzięki nowym regulacjom mającym zabezpieczać użytkowników – w tym szaleństwie powoli klaruje się jakaś metoda. |CDA|

Subnautica

Śmiały pomysł na rozgrywkę (to, i owszem, survival, ale lwią jego część spędzamy w wodzie), prostota zasad i brak większych babolków. W Subnautice wcielamy się w nurka, który mknie przez rafy koralowe i poznaje coraz to nowe receptury mogące pomóc w zaspokojeniu potrzeb żołądka, walce z morską zwierzyną, zwiększeniu długości przebywania pod wodą, tudzież w wyprawieniu się na odleglejsze wody. Dużym atutem jest niespieszne, hipnotyczne wręcz tempo.

Scrap Mechanic

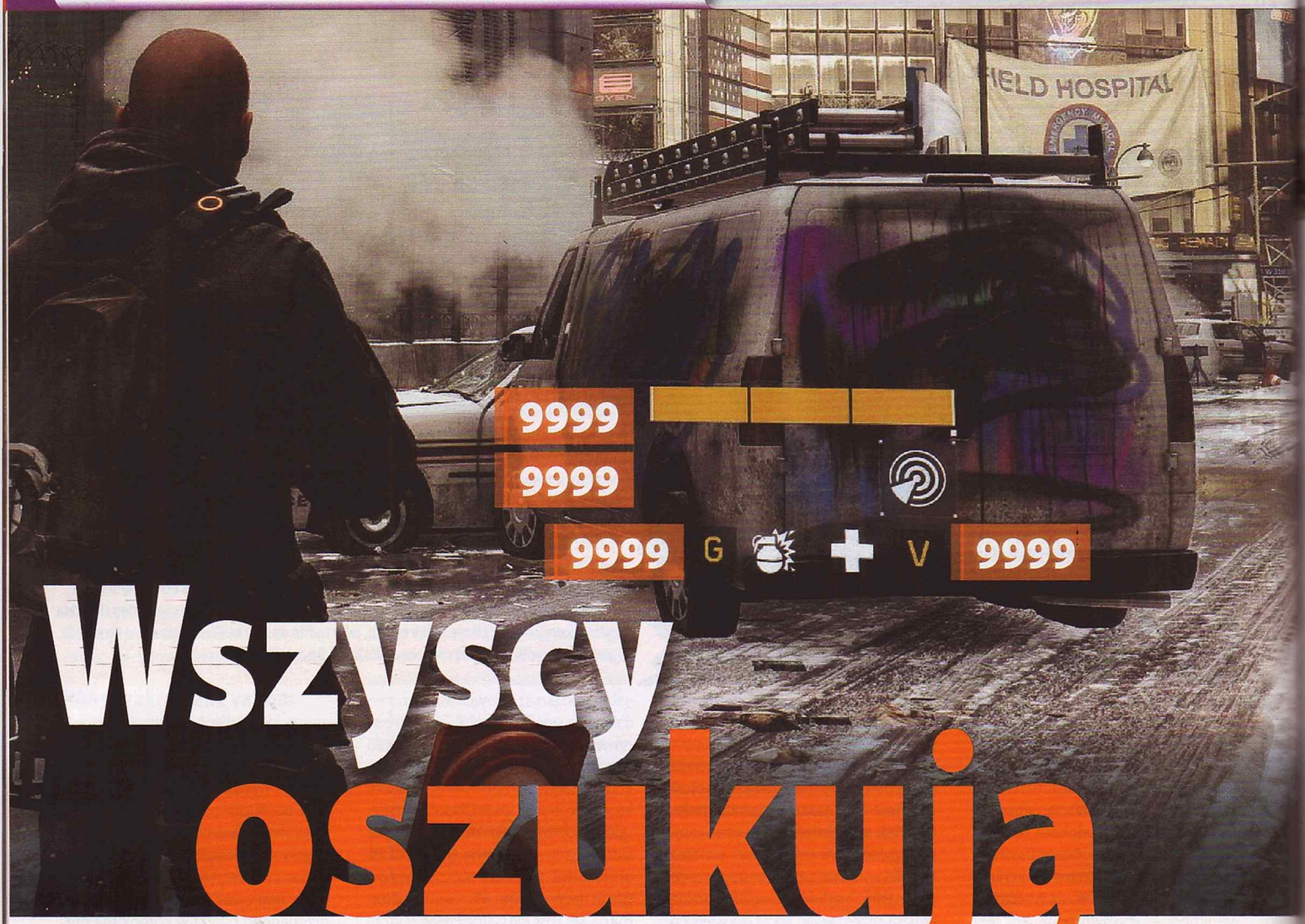
Kolejny z braci bliźniaków Minecrafta? Poniekąd, acz Scrap Mechanic skupia się wyłącznie na konstruowaniu fantazyjnych maszyn (jeżdżących i latających). Nasz sześcienny „szkielet" wzbogacamy o rozliczne moduły, jakie następnie łączymy za pomocą lin, i ustalamy kierunek obrotu łożysk. Gdybyśmy się pogubili: gra oferuje całkiem przystępny podręcznik mechanika, dzięki czemu mogą się nią bawić nawet osobniki technicznie upośledzone (jak wyżej podpisany).

Starbound

Terraria. Tyle że osadzona w świecie rodem z kart klasyki science fiction. Cel nie należy do wyszukanych: wraz z naszą postacią zwiedzamy (PRZEZ WIECZNOŚĆ!) proceduralnie generowany wszechświat, starając się jak najdłużej w nim przeżyć. By przetrwać, konstruujemy schronienia, dbamy o uzupełnienie zapasiku żywności i leków oraz o produkcję wysokiej jakości rynsztunku. W dodatku za Starboundem stoi kompleksowa podbudowa fabularna i pixelartowa oprawa najwyższych lotów.

Space Engineers

Keen Software postanowiło przenieść Minecrafta w kosmos. Efekt? Kompleksowy i dający ogromne możliwości „symulator budowniczego". Tytuł pozwala nam sklecić własną stację gwiezdną czy statek kosmiczny (po sieci krążą fanowskie wersje Normandii, X-Wingów itd.), a potem zetrzeć się w bitwach z innymi graczami. I wcale nie wymaga w tym celu dyplomu z inżynierii! Nieco po premierze developerzy wystartowali z Medieval Engineers, umożliwiającym zaprojektowanie katapulty czy tarana.



Wszyscy oszukują

Zaglądał w pakiety: **AI**

Magazynki na tysiące pocisków, błyskawiczne poruszanie się po mapie, setki apteczek, bronie zabijające najtwardszych wrogów jednym strzałem, a do tego jeszcze teleportacja i niewidzialność. Nie, nie chodzi o kolejną grę z superbohaterami w rolach głównych, ale o The Division. I silnik odpowiedzialny za grę w sieci.

W grach singlowych wszystkie informacje, czyli także liczba amunicji, pozycja na mapie czy parametry broni, znajdują się na jednym komputerze. Jeśli widzisz wroga, to on faktycznie w danym miejscu jest. Jeśli w magazynku masz 30 pocisków, to właśnie tyle razy będziesz mógł nacisnąć spust. A jeśli przejdziesz 100 metrów wzdłuż drogi, to twoja pozycja zmieni się właśnie o te 100 metrów – oczywiście o ile po drodze nie będzie żadnej przeszkody. W grach sieciowych jest to jednak znacznie bardziej skomplikowane, bo komputery będą co najmniej dwa.

Jego wysokość serwer

W takich przypadkach wykorzystuje się architekturę fachowo zwaną klient-serwer. Oznacza to tyle, że jedna z maszyn pełni funkcję serwera, który nadzoruje pracę pozostałych, zwanych klientami. Z praktycznego punktu widzenia nie ma znaczenia, czy to pecet jednego z graczy, czy osobna maszyna gdzieś u twórców – ważne, że jest nadzorca. W idealnym świecie niskich pingów komputery zwane klientami powinny służyć jedynie do wyświetlania grafiki 3D oraz śledzenia tego, co gracze robią przy pomocy kontrolerów.

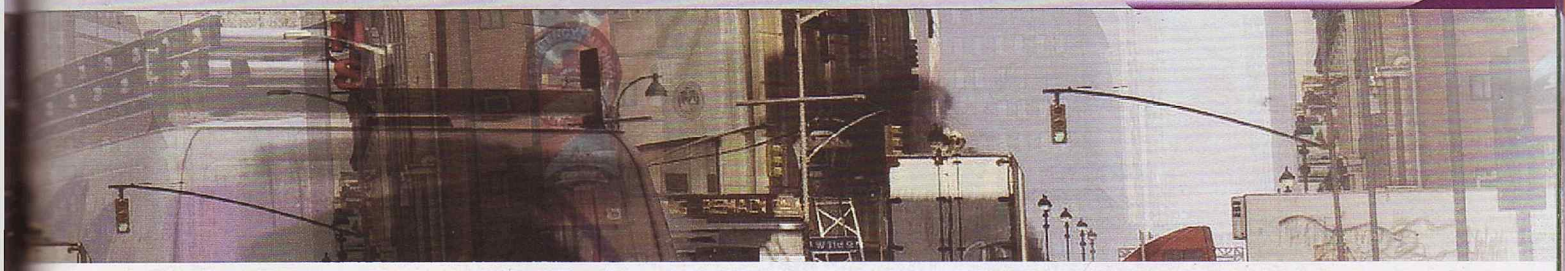
Brak opóźnień sprawia, że wszystkie dane można przechowywać na serwerze i to on odpowiada za mechanikę rozgrywki. Na przykład po otrzymaniu informacji, że gracz numer jeden idzie do przodu, oblicza, gdzie się za chwilę (o tym, co to ta „chwila" jest, już niedługo) znajdzie, sprawdzając przy okazji, czy na przykład nie stoi przed ścianą, bo w takim przypadku nigdzie się przecież nie ruszy. Jeśli ktoś naciska spust, serwer sprawdza z kolei, jaką broń trzyma w rękach i czy ma ona w magazynku pocisk, który może zostać wystrzelony. Jeśli tak, zapisuje sobie w pamięci parametry pocisku, dzięki czemu będzie dokładnie wiedział, gdzie znajdzie się on w kolejnych momentach, co z kolei pozwoli na sprawdzenie, czy udało się zaliczyć headshota, czy tylko zrobić dziurę w ścianie.

Po wykonaniu przewidzianych na daną chwilę obliczeń wszystkie informacje niezbędne do wyświetlenia grafiki przesyłane są do klientów, które zajmą się ich wizualizacją, a następnie cały proces się powtarza.

Zły kod sieciowy zepsuje nawet najlepszą grę.

Życie chwilą

Cała ta sekwencja, od zebrania informacji od klientów o pozycji kontrolerów, po wysłanie im danych niezbędnych do wyświetlenia grafiki, to taka jedna serwerowa chwila. To, ile ich będzie w ciągu sekundy, określa się po angielsku jako „server tickrate". Teoretycznie im ta liczba większa, tym lepiej, bo oznacza szybszą reakcję serwera na akcje wykonywane przez graczy. W dynamicznych grach zmiany powinny być widoczne natychmiast, co w przypadku monitorów LCD oznacza przynajmniej co każde pełne odświeżenie ekranu, czyli 60 razy na sekundę. W wielu tytułach, zwłaszcza tych o pecetowym rodowodzie, popularnych wśród e-sportowców, tickrate jest zresztą wyższy. Na przykład w Quake Live oraz grach opartych na silniku Source wynosi ponad 120 (ale – co ciekawe – w przypadku CS:GO jest to prawdą tylko w trybie turniejowym, bo normalny tickrate to 64). Dla porównania w Battlefieldach czy Titanfallu serwer aktualizuje dane jedynie 30 razy na sekundę (dopiero w połowie 2015 w Battlefieldzie 4 zaczęto testy serwerów z tickrate'em 120), a w Overwatchu – tylko 20 razy na sekundę (co tłumaczy, czemu Blizzard odłożył na razie plany związane z e-sportem w tym tytule).



Oczywiście **wyższy tickrate przekłada się zarówno na większe zapotrzebowanie na moc obliczeniową, jak i na przepustowość łączy**, którymi te wszystkie informacje są przesyłane. Z jednej strony oznacza to wyższe koszty (jeśli serwery są udostępniane przez producenta gry), z drugiej – może powodować problemy u graczy ze słabszym internetem. Bo im więcej danych jest przez kabel przesyłanych, tym większy problem stanowią lagi – a te to dopiero potrafią wprowadzić zamieszanie...

Lag zabija

Lag to zwyczajowe określenie dużego pinga. Z kolei ping oznacza czas (zazwyczaj w milisekundach, czyli 1/1000 sekundy), jaki potrzebuje pakiet danych na podróż od klienta do serwera i z powrotem. W idealnym świecie, który dotychczas braliśmy pod uwagę, czas potrzebny na komunikację między komputerami jest pomijalnie mały. W rzeczywistości jest tak jedynie, gdy wszystkie maszyny znajdują się w tej samej sieci lokalnej. W większości przypadków trzeba się natomiast liczyć nie tylko z opóźnieniami wprowadzanymi przez urządzenia sterujące, zarządzające ruchem w internecie, ale również fizyczne odległości między maszynami. W praktyce oznacza to tyle, że **pojedynki międzykontynentalne możliwe są raczej tylko w szachach lub kartach** – bo w FPS-y przy pingu rzędu 200 ms (typowy do serwerów w USA) grać się już nie da.

W dodatku im dłuższą trasę pokonują pakiety, tym większe prawdopodobieństwo, że niektóre z nich zaginą. Jeśli chodzisz po necie, packet losty odczuwa się jak nagły wzrost pingów, bo przeglądarka musi ponownie poprosić o te same dane. W grach nikt jednak nie będzie czekał, a to oznacza, że na przykład informacja o tym, że nacisnąłeś spust, może w ogóle do serwera nie trafić, a to już sprawa życia i śmierci.

Ale nawet jeśli – by zminimalizować pingi i packet losty – ograniczymy się do Europy, opóźnienia na dobrych łączach będą oscylowały w okolicach 100 ms. Sporo, ale warto pamiętać, że w większości gier konsolowych od naciśnięcia spustu do wyświetlenia wystrzału upływa około 150 ms, więc jest jeszcze 50 ms na obliczenia i generowanie grafiki. A także na aproksymację i podróże w czasie.

(Ekstra) (Inter)polacja

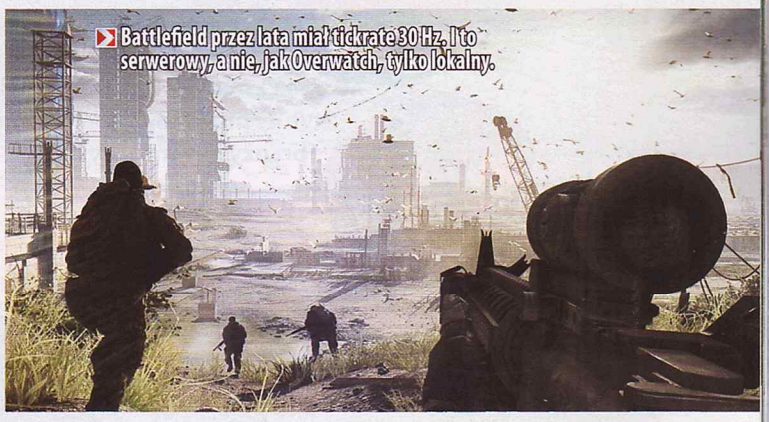
Nawet gdyby klient zawsze komunikował się z serwerem co każde wyświetlenie obrazu, zawartość monitora i tak byłaby opóźniona o pół pinga względem stanu na serwerze. Co oznacza, że celować trzeba byłoby przed wrogów – bo na ekranie widać przecież miejsce, w którym byli pół pinga temu. A zanim informacja o naciśnięciu spustu dotrze do serwera, minie kolejne pół pinga. By sobie z tym poradzić, klient bierze pod uwagę pingi i na tej podstawie ekstrapoluje zmiany pozycji, wyświetlając wroga tam, gdzie – zgodnie z przewidywaniami – za chwilę się znajdzie. Dzięki czemu strzał oddany w głowę faktycznie będzie oddany tam, gdzie się ona (najpewniej) znajduje. Oczywiście przy zbyt dużych pingach za wiele to nie zmieni, bo ekstrapolacja będzie zbyt niedokładna, ale na to może poradzić już tylko zmiana łącza.

Ale prócz ekstrapolacji jest jeszcze interpolacja, czyli uzupełnianie stanów pośrednich. Dzięki niej ruch innych obiektów zostaje wygładzony, bo choć klient otrzymał informację tylko o pozycji danego obiektu w klatce 1 i 5 (reszty nie ma, bo nie dotarła ze względu na pingi lub packet losty albo z powodu niskiego tickrate'u w ogóle nie jest przez serwer wyliczana), wydedukuje z tego, gdzie znajdował się na klatkach 2, 3 i 4. Unika się dzięki temu choćby przeskakiwania wrogów z miejsca na miejsce. Znaczy – nadal może do tego dojść, gdy okaże się, że połączenie ekstrapolacji z interpolacją da wynik niezgodny z tym, co ma u siebie serwer, ale takie korekty muszą się odbywać, by to, co widzą u siebie gracze, jak najmniej różniło się od stanu rzeczywistego, czyli tego, co ma u siebie serwer.

Ostatnia sprawa to podróże w czasie. Dla graczy są one zazwyczaj bardzo irytujące, bo powodują na przykład, że ginie się nie w momencie zobaczenia wroga, ale po schowaniu się za osłonę – czyli kiedy powinno być już bezpiecznie. Wynikają one z tego, że to serwer ma ostateczne zdanie. Jeśli z obliczeń i informacji przesyłanych przez klientów (które ze względu na pingi docierają do niego w różnym czasie) wyjdzie mu, że strzał trafił cel, to nie ma zmiłuj – **serwer ma zawsze rację**, nawet jeśli na którymś z klientów wyglądało to inaczej.

Ograniczona odpowiedzialność

Choć... zależy to od gier. W wielu tytułach – ze wspomnianym na wstępie The Division na czele – część obliczeń wykonywana jest nie na serwerach, ale przez klienty. To zmniejsza wymagania sprzętowe dla serwerów, a także wymagania co do pingów, bo komputery nie muszą z każdą pierdołą biegać do serwera. Wszyscy są szczęśliwi?



Battlefield przez lata miał tickrate 30 Hz, i to serwerowy, a nie, jak Overwatch, tylko lokalny.

Niestety, takie podejście ma też ciemną stronę, zwłaszcza na pecetach, które ułatwiają ingerencję w kod i dane gry. **Skoro to tylko maszyna gracza śledzi liczbę pocisków w magazynku, można ją lokalnie zmienić i strzelać seriami złożonymi z tysięcy kul. Nic tego przecież nie sprawdza.** Jeśli serwer przyjmuje pozycję gracza podawaną przez klienta za 100% pewną, możliwe staje się modyfikowanie szybkości poruszania się, a nawet teleportacja (i niewidzialność, którą w The Division zapewniało ustawienie wystarczająco dużej prędkości ruchu, by klienty innych graczy głupiały i przestawały wyświetlać taką osobliwość na ekranach). Jeśli lokalnie sprawdzane są nawet trafienia i wyliczane obrażenia, to już w ogóle tragedia.

Pewnych rzeczy się nie zmienia...

Żeby nie było – nie są to problemy nowe. I nie chodzi wcale o to, że były zgłaszane podczas beta-testów The Division, bo to przecież wcale nie jest pierwszy MMO. Na teleportację cierpiał choćby World of Warcraft – dwanaście lat temu! Od dawna wiadomo więc, że klientom w grach sieciowych ufać nie można.

Ludzie z Ubisoft Massive doświadczenia poprzedników jednak zignorowali. Albo w pełni świadomie, przedkładając odporność na lagi nad bezpieczeństwo, albo przez niewiedzę – w końcu to ich pierwszy taki tytuł, choć dziwne byłoby, gdyby nikt z nich nie grał nigdy w nic sieciowego. Tak czy inaczej z góry było wiadomo, jak się to skończy – czyli w tym przypadku masą filmików na YouTubie, które pokazywały, jak w parę minut stać się (niemalże) nieśmiertelnym. Co gorsze, załatanie wszystkich dziur wymaga przeniesienia obliczeń z klientów na serwery. Nawet jeśli kalkulacje, ze względu na pingi, będą wykonywane również lokalnie. Bo by móc cokolwiek kontrolować, serwery muszą wszystkie obliczenia powtarzać u siebie, inaczej nie wykryją nieprawidłowości. W praktyce oznacza to konieczność zrobienia od nowa silnika sieciowego. I to takiego, który poradzi sobie nie tylko z lagami, ale również z hakerami. Bo jeśli chce się tworzyć gry dla wielu graczy, po prostu trzeba od samego początku założyć, że wszyscy oszukują. Bo jeśli się tego nie zrobi – to faktycznie zaczną. |CDA|

Tickrate w Overwatchu

Obecnie wynosi zaledwie 20 Hz, podczas gdy w najpopularniejszych sieciowych FPS-ach (czytaj: przede wszystkim CS:GO) sięga nawet ponad 120 Hz. Blizzard zapewnia jednak, że jego serwery już teraz mają wewnętrzy tickrate 60 Hz, a jedynie z klientami komunikują się rzadziej, bo inaczej „20% spośród 7 milionów graczy miałoby problemy". I jest to jedyny powód, dla którego na razie globalne zwiększenie tickrate'u nie wchodzi w grę, a na dowód Blizzard umożliwia zmianę tickrate'u w pojedynkach niestandardowych, dzięki czemu można się na własnej skórze przekonać, że co 60, to nie 20.

GRA ZMIENNĄ JEST

Cieszy się, że wyszło, jak wyszło: **CormaC**

Wieść o tym, że zanim gra trafi na sklepowe półki, jej twórcy testują przeróżne koncepcje i rozwiązania, z których wiele ostatecznie trafia na śmietnik, nie będzie zapewne dla nikogo zaskoczeniem. Ale czy wiecie, jak niewiele brakowało, by niektóre klasyczne tytuły przybrały zupełnie inne kształty niż te, które poznaliśmy? By pchnęły historię branży na inne tory?

Przyczajony Blazkowicz, ukryty FPS

W POŁOWIE lat 90. pewna firma dała elektronicznej rozrywce takiego kopa, że odczuwamy jego skutki do dziś. Mowa oczywiście o id Software, które w kilku ruchach wyryło w kamieniu kanon FPS-ów, rzucając graczy na kolana. Dość powiedzieć, że po niemal ćwierćwieczu wciąż dokładnie pamiętam wizytę u kumpla, który wyciągnął z szuflady dyskietki z Wolfensteinem 3D. Nie byłem odosobniony w zachwycie – Wolf był tak niesamowity, iż wielu graczy wbiło sobie do głów, że to właśnie on zapoczątkował w 1992 roku gatunek FPS-ów. To akurat nie jest prawda (nawet id wydało rok wcześniej Hovertanka 3D i Catacomb 3D), ale nie ulega wątpliwości, że to właśnie wizyta Blazkowicza w twierdzy hitlerowców spopularyzowała i ten sposób strzelania, i – wtedy jeszcze oszukany – trójwymiar.

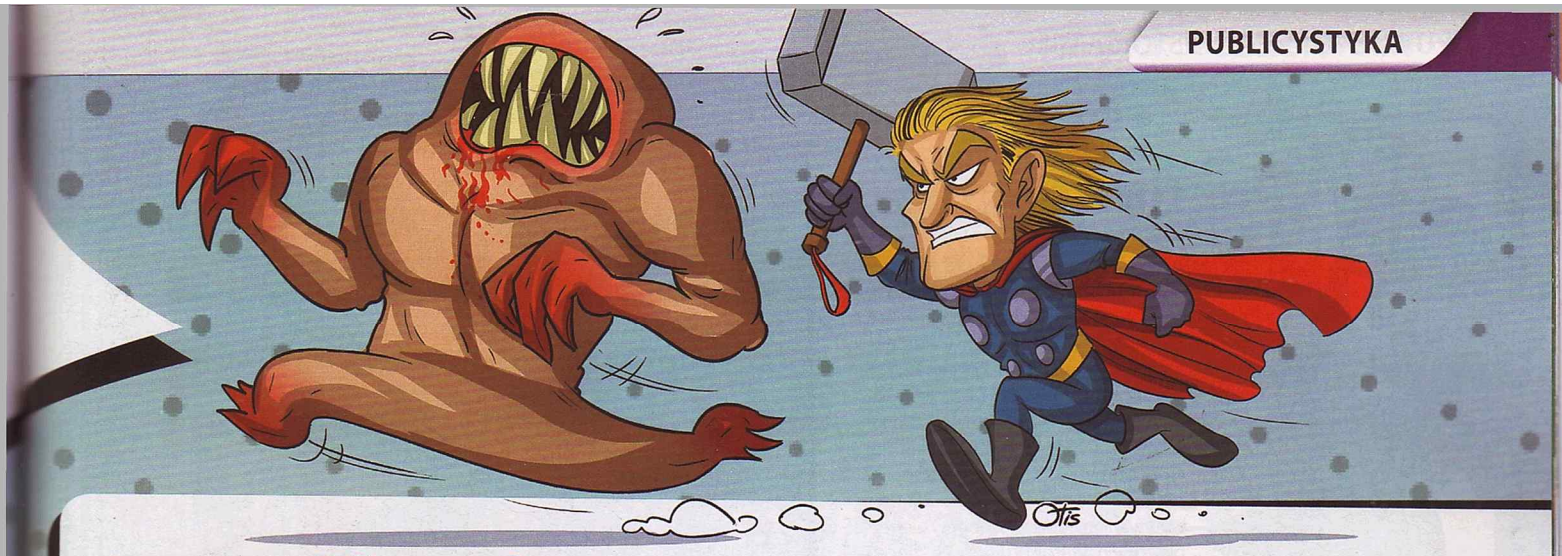
Tyle że pierwotny zamysł Carmacka, Romero i reszty był inny. Zbieżność tytułu ich dzieła z wydaną w 1981 roku na Apple'a II grą Castle Wolfenstein nie jest przypadkowa, bo to właśnie ta produkcja natchnęła przyszłą legendę branży. id Software postanowiło przenieść rozgrywkę zakurzonego klasyka w 3D i ukazać ją z perspektywy pierwszej osoby. Ale zakurzony klasyk nie był wcale strzelanką, lecz powolną skradanką (pierwszą w historii!), w której aliancki szpieg infiltrował tytułowe zamczysko. **Twórcy Wolfa 3D planowali więc konieczność cichego likwidowania strażników, przenoszenia i ukrywania ich zwłok, nawet przebierania się w niemieckie mundury.** Wszystko to zmięto w kulkę i ciśnięto do kosza, gdy okazało się, że zabawa jest bez porównania lepsza, gdy akcję się przyspieszy, a graczowi pozwoli zwyczajnie pruć do nazistów z tego, co tylko ma pod ręką. Ci, którzy pamiętają Wolfensteina 3D, niech przypomną sobie jednak, w jaki sposób poruszają się po wnętrzach Wilczego Głazu wartownicy. Nie rzucają się z furią na Blazkowicza, mają wyznaczone trasy patrolowe i niektórych da się obejść. To właśnie pamiątka po skradankowych korzeniach gry. Jak wyglądałaby obecnie branża, gdyby id Software nie zmieniło planu? Czy Wolf odniósłby sukces? Czy Doom i Quake w ogóle by powstały? Czy skradanki przejęłyby władzę nad światem? Dobra, wystarczy, bo przestraszyłem sam siebie.

PS: Osadzenie akcji w realiach II wojny światowej też nie było pewne. Twórcy rozważali konwencję science fiction w połączeniu z tytułem It's Green and Pissed („Zielony i wk**wiony", yo!). Po oszałamiającym sukcesie Wolfa pomysł ten powrócił, by przerodzić się w Dooma.

Super Contra Bros.

HASŁO: „klasyczna platformówka". Odzew: „Super Mario Bros.!". Podobnie jak Wolfenstein 3D, kultowa gra Nintendo wytyczyła nowe szlaki, ale badanie historii jej powstania przypomina zaglądanie do absurdalnej rzeczywistości alternatywnej. Zacznijmy od tego, że gdy Mario się rodził – najpierw jako Mr. Video – **twórcy nie zamierzali uczyć go... skoków**. Shigeru Miyamoto, ojciec hydraulika w czerwonej czapeczce, przyznał kilka lat temu, że możliwość skakania była po części dziełem przypadku. Gdy Japończycy pracowali nad Donkey Kongiem (to właśnie w nim zadebiutował wąsaty koleżka), automat, na którym gra miała działać, wyposażony był w gałkę i jeden przycisk. Pierwotnie Miyamoto planował sterowanie wyłącznie z użyciem gałki – rozgrywka miała być bardziej strategiczna, a możliwość kicania po planszy by to popsuła. Samotny guzik kusił jednak projektanta i ostatecznie przypisano do niego skok, a Mr. Video stał się na chwilę Jumpmanem, nim wreszcie nadano mu najbardziej rozpoznawalne imię w historii gier.

Historia ta wciąż jednak mogła potoczyć się inaczej, co ujawnia książeczka dołączona do Super Mario Collection Special Pack – wydanego wyłącznie w Japonii pakietu mariowych klasyków. W albumie znalazły się zdjęcia dokumentów projektowych, z których jasno wynika, że Super Mario Bros. miało różnić się od gry, która ostatecznie trafiła na rynek. Rozrysowane na jednej z kartek sterowanie przewiduje dla przycisku A m.in. funkcję strzelania z karabinu i broni energetycznej. Książeczka ujawniła też inną rewelację – Miyamoto i spółka **planowali sprezentować hydraulikowi plecak odrzutowy**. Dotarło do nich jednak, że broń i jetpack to zła droga, i przeważyła koncepcja platformówki opartej na precyzyjnych skokach. Wdeptujemy więc w koopy zamiast je rozstrzeliwać.



Stąd ten Wstrząs!

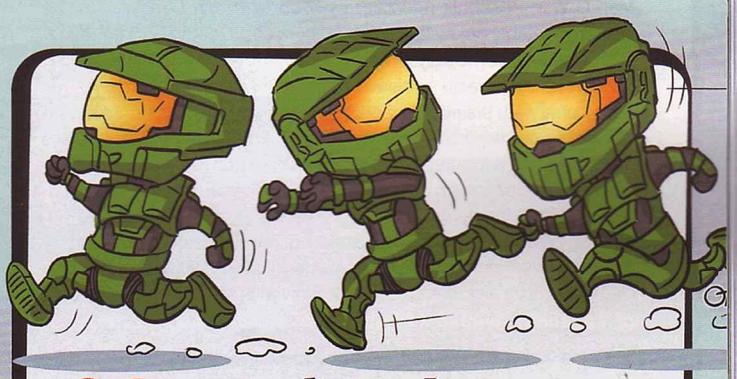
ID SOFTWARE uderza ponownie – **Quake jako... action RPG**. Nie, nie ciągam was za nóżkę, jak żartobliwie mawiają Anglosasi. Z grą, która w 1996 roku odmieniła branżę, Wstrząs pierwotnie łączyć miały niemal wyłącznie przełomowa technologia Carmacka (po raz pierwszy prawdziwe 3D, a nie oszustewka i sprite'y!) oraz perspektywa pierwszoosobowa. Zmęczeni shooterami magicy z id szukali nowej drogi, a że – jak to nerdy – pasjonowali się papierowymi erpegami, postanowili osadzić akcję swojej kolejnej gry w uniwersum fantasy, a w głównej roli widzieli prawie-Thora z prawie-Mjölnirem. Wielki młot miał być jedyną dostępną bronią, ale można byłoby nim rzucać i oferowałby różne ataki specjalne. Dałoby się nim np. pierdyknąć w glebę, by wywołać potężny – tak jest – wstrząs. Początkowo lokacje miały mieć aztecki posmak, ale szybko zwrócono się ku zachodniemu fantasy z zamczyskami i smoczyskami.

Prace nad grą szły jak po grudzie. Carmack zakopał się w kodzie silnika, reszta zaś, coraz bardziej zniecierpliwiona oczekiwaniem, projektowała i rozmyślała. A im dłużej rozmyślała, tym bardziej była przekonana, że zabrnęła z pomysłami w nieciekawe rejony, i tym mniej wiedziała, co dalej począć. Silnik wreszcie powstał, ale cała ekipa miała już Quake'a serdecznie dosyć. W końcu ktoś – niektórzy twierdzą, że American McGee, Romero przekonuje, że Romero – zaproponował, żeby przestać się babrać w projekcie, wrzucić do niego stare dobre pukawki, podkręcić tempo i jak najszybciej wypchnąć grę do sklepów, nie rozwodząc się nad tym, czy „spawarka" pasuje do gotyckich budowli. Zadziałało. Dzięki ci za ten głos rozsądku, kimkolwiek byłeś.

Zbuduj koszary, zrekrutuj Fishera

TYTUŁ, bez którego trudno wyobrazić sobie gatunek skradanek – **legendarny Splinter Cell – zaczynał jako RTS**. Nazwisko Toma Clancy'ego zadziałało znakomicie w strzelance taktycznej Rainbow Six i Ubisoft zlecił skromnej ekipie przymierzenie nośnej licencji do całkowicie innego gatunku. Zarówno szefostwo, jak i wykonawcy jego woli szybko doszli jednak do wniosku, że akurat strategia czasu rzeczywistego to nie najlepszy pomysł (wrócił on do łask przy okazji EndWara, którego pełną wersję dołączyliśmy do CDA 07/2016). Notatki bez żalu podarto, by rozpocząć produkcję gry akcji.

Po ponad roku prac włodarze Ubi przyjrzeli się postępom i doszli do wniosku, że jedyne obiecujące elementy gry to grafika i animacje. Twórcy dostali sugestię, by obsadzić w głównej roli szpiega, a jeden z programistów uparł się, że zrobi zaawansowany system oświetlenia, by dało się mocno zadziałać światłocieniem. Nagle puzzle ułożyły się w głowie Yvesa Guillemota (szefa Ubi) – trzeba zrobić thriller szpiegowski, który czerpałby z Metal Gear Solid. Francuzi bali się jednak siłować z japońską grą, postanowili więc, że najpierw wydadzą swój tytuł na świeżutkiego Xboksa, na którym nie dało się pograć w MGS-a. Microsoft ochoczo podchwycił pomysł, zwłaszcza że przeprowadzone przy okazji negocjacji badania wykazały, że skradanka w uniwersum Clancy'ego mogłaby znacząco podbić sprzedaż konsoli. Gra okazała się wielkim przebojem, rozrosła się do serii, a charakterystyczne trzy zielone „ślepia" kojarzy każdy, kto na poważnie interesuje się grami.



Celny podtytuł

ROK 1999. Steve Jobs przemawia do zgromadzonych na imprezie Macworld smakoszy jabłek, zapowiadając, że za moment jako pierwsi na świecie ujrzą „jedną z najfajniejszych gier, jakie kiedykolwiek widział". Ta produkcja to trzecioosobowy shooter Halo. Dlaczego Jobs? Dlaczego Macworld? **Halo: Combat Evolved miało pierwotnie smaka na Maca (i pecety)** – jego przeznaczeniem było poprowadzenie na barykady z jabłuszkiem nowej fali atrakcyjnych gier. Ten ambitny plan nie wypalił. Na geniuszu dzieła Bungie poznał się Microsoft, który wykorzystując zamieszanie z wydawcą, uczynił z Halo tytuł startowy i wiodącą markę Xboksa (na PC i Maki gra trafiła później), najpierw poprosiwszy jednak o zmianę perspektywy na pierwszoosobową.

Nie była to jednak ani pierwsza, ani najbardziej drastyczna metamorfoza legendarnego shootera. Podobnie jak Splinter Cell, Halo raczkowało jako RTS. Bungie miało już na koncie Myth: The Fallen Lords – gorąco przyjętą trójwymiarową strategię fantasy. **Halo miało być z grubsza Mythem w konwencji science fiction.** W przeciwieństwie do gry Ubi nie skończyło się jednak na szkicach, bo powstała nawet wczesna grywalna wersja, w której gracz stopniowo przepychał przez mapę linię frontu, mając do dyspozycji żołnierzy i pojazdy (w tym Warthogi). Ponoć prezentowało się to całkiem nieźle, ale czy ktokolwiek żałuje tego, że Bungie skręciło w całkiem innym kierunku?

Rapture doktora Moreau

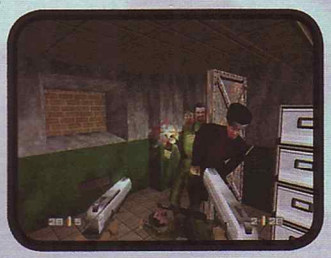
W MAJU 2010 roku Irrational Games podzieliło się **wczesną wizją BioShocka. Dokument zdradza, że twórcy nie zamierzali nurzać nas ani w morskich odmętach skrywających upadłą utopię Andrew Ryana, ani w filozofii obiektywizmu** Ayn Rand. Głównym bohaterem miał być były żołnierz sił specjalnych Carlos Cuello, który po wydaleniu ze służby z powodu niezrównoważenia zajął się wyrywaniem ludzi ze szponów niebezpiecznych kultów. Jedno ze zleceń prowadzi go na odludną wyspę Salvacion, gdzie ma odnaleźć zaginioną córkę senatora, by następnie cofnąć szkody wyrządzone na jej psychice i umożliwić jej powrót na łono społeczeństwa. Wyspa okazuje się domem poważnie porąbanych jednostek, które grzebią w swoim genomie, przeobrażając się w przerażające wodne mutanty.

Fabuła i klimat gry miały być zatem kompletnie różne od tych, które zachwyciły nas w jej ostatecznej wersji. W innych aspektach pojawiają się jednak zbieżności. Przez dokument przewija się niejaki Man O War – osobnik uderzająco podobny do Big Daddych. Już na wczesnym etapie pojawiła się również koncepcja modyfikacji genetycznych. Ostatecznie przyjęły one formę plazmidów, ale początkowo miały polegać na ubarwianiu swojego DNA genami morskich stworzeń – np. pożyczenie paru białek od meduzy obdarzyłoby Carlosa zdolnością zatruwania przeciwników dotykiem. Cena? Przemiana w odpychające monstrum. Hackowanie zabezpieczeń miało natomiast odgrywać dużo większą rolę, pozwalając na znaczące oddziaływanie na otoczenie – podniesienie stężenia tlenu zwiększałoby zasięg wybuchów, jonizacja powietrza zwielokrotniałaby obrażenia od broni energetycznej, niższa grawitacja wydłużałaby skoki itp. Dokument kipi od ciekawych pomysłów i kto wie – może niektóre z nich zobaczymy jeszcze w jakimś BioShocku?

Grzeczne Te Autka...

DZIŚ, gdy GTA jest jedną z najcenniejszych marek branży, trudno wyobrazić sobie, że zaczynała jako lepiony przez żółtodziobów potworek, którego twórcy musieli na każdym cotygodniowym spotkaniu z wydawcą rozpaczliwie bronić przed unicestwieniem. Dosłownie. Dlaczego rozpaczliwie? Bo trudno przekonać kogoś do swojej wizji, jeśli się jej nie ma. Po latach ówczesna ekipa DMA Design (obecnie Rockstar North) z rozbrajającą szczerością przyznała, że w zasadzie nie miała pojęcia, co robi i do czego dąży.

Projekt nazywał się Race'n'Chase i **miał być multiplayerową ścigałką (czymś w rodzaju Micro Machines z możliwością rozbijania wozów)**, taką zabawą w pościgi policyjne, tyle że pozbawioną całkowicie pazura, jakim pochlastała graczy, dziennikarzy i opinię publiczną sklepowa wersja przemianowana już (przez Dana Housera) na Grand Theft Auto. Opis fabuły – elementu jakże ważnego w serii – ograniczono w projekcie do lakonicznego „Akcja osadzona jest we współczesnym świecie". Koncepcję tę zarzucono, gdy okazało się, że nikt z testujących wczesne prototypy nie chciał wcielać się w policjanta, bo ściganie złodziei było zwyczajnie nudne. Zrozumiawszy, co przyciągnie odbiorców, twórcy zaczęli przerabiać swoje dziełko – obsadzili graczy w rolach kryminalistów, pozwolili im kraść samochody, rozjeżdżać przechodniów, strzelać do gliniarzy. Chwała im za upór, który umożliwił obronę projektu przed wydawcą do momentu, w którym nastąpił przebłysk geniuszu, bo jako graczowi po prostu nie mieści mi się w głowie, że mogłem nie poznać Niko Bellica i kochanych łobuzów z „piątki".



GoldenEye 007

ZANIM gra na licencji Bonda udowodniła w 1997 roku, że FPS-y mogą zachwycać również na konsolach, musiała dojrzeć. Niewiele brakowało, żeby trafiła na rynek jako krewna Virtua Copa, czyli strzelanka na szynach, w której gracz sterował tylko celownikiem, a po świecie przemieszczał się automagicznie. Legendarny tryb multi dodano zaś w ostatniej chwili, nawet nie informując o tym wydawcy. Efekty zmian? Status legendy i średnia ocen 96%!

Alan Wake

NA WCZESNYM etapie prac twórcy udali się do Stanów i Kanady, by natrzaskać dziesiątki tysięcy zdjęć, które posłużyć miały do stworzenia ogromnego otwartego świata. Cały wysiłek poszedł na marne, gdy ekipa Remedy zrozumiała, że gracz pałętający się gdzie popadnie i kiedy popadnie to bardzo poważne utrudnienie dla scenarzystów. Ostatecznie wygrała fabuła, dla dobra której postawiono na bardziej liniową rozgrywkę.

Borderlands

GDY Gearbox w 2007 roku pokazał swoją mocno hack'n'slashową strzelankę światu, wyglądała ona zupełnie inaczej. Dosłownie wyglądała, bo wtedy twórcy celowali w poważne, sztampowe, quasi-realistyczne SF (patrz: screenshot). Dwa lata później było już komiksowo i kolorowo. To samo przydarzyło się zresztą Team Fortress 2, którą pokazano najpierw jako wojenny shooter na serio, by po latach prac wpuścić do niej humor.

Devil May Cry

PRZYSTĘPUJĄC do prac nad Resident Evil 4, Japończycy mieli świadomość, że wypadałoby odświeżyć serię. Reżyser tytułu Hideki Kamiya stwierdził, że należy pociągnąć ją w kierunku „fajnej", „stylowej" gry akcji. Ciągnął tak długo, aż jego dzieło przestało w ogóle przypominać Residenta i producent Shinji Mikami powiedział „dość". Twórcom szkoda było jednak całkiem zrezygnować z obiecującego zalążka. „Voilà" – zakrzyknął diabeł. **|CDA|**

DO PRZERWY 1:0

Walczy z HT-Bugiem(*): **Tomasz „Ninho" Lubczyński**

Niedziela, 9.30. Dzwoni budzik, przecieram oczy, zastanawiam się, po jaką cholerę mam wstawać o tak nieludzkiej godzinie. Dopiero po chwili do mnie dociera – mecz! Odpalam komputer i rozluźniam się, prowadzimy już 4:0. Ostatecznie wygrywamy ośmioma bramkami, a hattricka zaliczyła żywa legenda klubu, Seweryn Czajczyński.

Wbrew pozorom nie macie braków w wiedzy o futbolu. Seweryn Czajczyński to legenda, fakt, ale cyfrowa, na szwedzkich serwerach **przeglądarkowego menedżera Hattrick.org**. To najstarszy, 19-letni już, przedstawiciel gatunku. Obecnie przechodzi kryzys. Odpływ użytkowników sprawia, że z miliona graczy w 2009 roku obecnie pozostało zaledwie 25%. A szkoda, bo to ostatni tytuł, w którym liczą się długofalowe planowanie i powolna budowa drużyny.

Gra społeczna

W grze pojawiłem się przypadkiem w 2008 roku i pozostałem do dziś. W tym czasie poznałem wiele osób, z którymi wciąż utrzymuję kontakt. Polaków zarejestrowanych jest 20 tysięcy (w przeszłości niemal czterokrotnie więcej), co przekłada się na dziewięć lig. Ostatni, najniższy poziom należy do botów. Te pojawiają się również wyżej i właśnie tam ich drużyny są przejmowane w pierwszej kolejności przez nowych graczy. Wszystko po to, by rywalizacja koncentrowała się na walce z żywymi przeciwnikami.

Społeczność, choć bardzo duża, jest zintegrowana. To nie tylko niedzielne poranki na czatach i słuchanie relacji z meczów w założonym przez użytkowników RadiuMZH, ale przede wszystkim coroczne zjazdy na Mistrzostwa Polski Hattricka w piłce nożnej. Kilka miesięcy wcześniej formują się drużyny, które walczą tym razem już na prawdziwej murawie.

Gra taktyczna

Dla wielu społeczność jest tylko dodatkiem do menedżera. Nic dziwnego, oczekiwanie na jeden mecz o stawkę w tygodniu wchodzi w krew. Choć spotkania trwają 90 minut, to silnik generuje wynik już na starcie. Pojedynek jest natomiast przedstawiany użytkownikom stopniowo, na przestrzeni półtorej godziny, w formie tekstowej. Rezultat zależy od wybranego przez nas ustawienia i umiejętności każdej z drużyn. Te ostatnie zwiększa się przez trenowanie. Można szkolić defensywę czy atak oraz zająć się szlifowaniem podań. Trening prowadzi się od najmłodszych lat, warto więc założyć własną akademię juniorów.

Fikcyjnych zawodników(**) definiuje siedem umiejętności opisanych w 20-stopniowej skali. Na występ wpływ mają również forma, kondycja i doświadczenie. Nie bez znaczenia są też zdolności przywódcze trenera, które wpływają na morale i pewność siebie drużyny. Trochę skomplikowane? Na początku na pewno, ale z pomocą przychodzi społeczność, do której można zgłaszać się po rady.

Przed meczem ustalamy sposoby ataku – środkiem, skrzydłami czy pressingiem. Opcji, niezmienialnych w trakcie spotkania, jest sześć, a należy do nich dodać postawę drużyny w danej potyczce – w zależności od obranej zwiększa lub zmniejsza się siła naszych pomocników, co w danym meczu przekłada się na różnicę w posiadaniu piłki, w dłuższej perspektywie wpływa natomiast na morale. Nawet idealna taktyka czasem nie pomoże i przegrywamy wygrany mecz – ot, piękno futbolu i wypaczającego wyniki (według użytkowników) HT-Buga.

Gra globalna

Aby zniwelować prawdopodobieństwo porażki, wydajemy pieniądze na transfery. Sposobów zarobku jest kilka – płacą nam zarówno sponsorzy, jak i kibice przychodzący na mecze. To jednak drobne w porównaniu z kasą za sprzedaż wytrenowanych piłkarzy. Gdy już uzbieramy odpowiednią sumę, poszukujemy wzmocnień, które pomogą nam awansować do wyższej ligi. Okienko transferowe jest otwarte okrągły rok, a transakcje odbywają się na zasadach podobnych do licytacji Allegro.

Mały wielki menedżer.

Globalny charakter gry to nie tylko transfery, ale przede wszystkim rozgrywki międzynarodowe. W najprostszym wymiarze odnoszą się do sparingów, mamy również Ligę Mistrzów i reprezentacje narodowe. Selekcjonera wybiera społeczność, jego zadaniem jest powołanie najlepszych graczy z całego kraju i prowadzenie drużyny w eliminacjach i mistrzostwach różnej rangi. Nigdy nie kandydowałem do tej roli, ale kiedyś szkoliłem mojego wychowanka w nadziei na kadrę. Filip Komar znalazł się wprawdzie w notesach odpowiednich ludzi, ale koszulki reprezentacyjnej nie założył nigdy.

Obecnie, w wieku niemal 40 lat, po długiej karierze klubowej, jest wzorem dla młodszych piłkarzy mojej drużyny, która walczy właśnie o największy sukces w historii – awans do V ligi.

Gra umierająca

Sporo zachwalania, a przecież użytkowników ubywa. Wiele osób dorosło, założyło rodziny, zmieniło priorytety. Innym zabrakło celu, do którego chcieliby dążyć. Podobnie było ze mną, swego czasu omal nie opuściłem HT i drużyny, ale nie zapomniałem o logowaniu (po sześciu tygodniach bez aktywności tracimy konto). I nie żałuję, bo choć to już nie to samo, a czasu coraz mniej, to wciąż w niedzielę wstaję rano, by dopingować Trivium Inferno. **|CDA|**

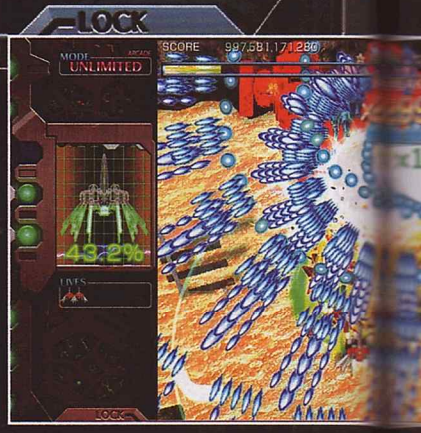
(*) Mityczny bóg Hattricka, od którego zależy wynik spotkania. Zdarza mu się spojrzeć przychylniejszym okiem na drużyny dużo słabsze. Podobno to on jest odpowiedzialny również za mistrzostwo Leicester.

(**) Nazwiska piłkarzom przypisuje grupa administratorów językowych. To wolontariusze, których jedyną zapłatą jest konto premium. Do LA można zgłaszać propozycje nowych nazwisk – wszyscy podają własne, co niekoniecznie jest najmądrzejszym posunięciem.

PEŁNA WERSJA 08/16

Nie wlepiaj oczu w statek. Patrz na cały ekran. Szukaj bezpiecznych dróg. Zamiast tkwić przy dolnej krawędzi, zostawiaj sobie miejsce do wycofania się.

Na jednym żetonie



Wraca do Tej Jednej: **Kamil „Berlin" Krupiński**

Prawdopodobnie twoim planem na dzisiejszy wieczór jest partyjka w League of Legends, Counter-Strike'a, Hearthstone'a albo innego Overwatcha. Ewentualnie masz zamiar pyknąć ze dwa questy w Wiedźminie, a potem pooglądać jakiś „e-sportowy" kanał na Twitchu. Proszę: zrób to dla mnie i zaplanuj sobie na dzisiaj coś innego. Wrzuć do napędu płytę, którą dodaliśmy do tego numeru, i zainstaluj Crimzon Clover.

Nieważne, co o sobie myślisz i jak wyglądasz w rankingach, od dawna należysz już do grupy kilkudziesięciu milionów hardkorowych graczy. Pewnie od czasu do czasu odpalasz sobie najnowsze hity, ale nie dość, że są cholernie drogie, to przebicie się przez nie zajmuje ci dwa dni, a potem nie ma po co do nich wracać. Wracasz więc do Tej Jednej Gry, do której się przyzwyczaiłeś i w którą jesteś naprawdę dobry. Prawie tak dobry jak twoja pięcioletnia siostra w Candy Crush Saga.

Spędziłeś już w League of Legends – czy czymkolwiek, co wybrałeś – tyle godzin, że nie miałbym z tobą najmniejszych szans. Podziwiam i szanuję. Masz w głowie setkę taktyk, plan optymalnego rozwoju czempiona, zachowania na każdą okazję, kolejność używania skilli, a do tego umiesz klikać tak szybko, że jeszcze trochę i wygrałbyś nawet z czternastoletnim Koreańczykiem mecz w StarCrafta. Masz wszystkie umiejętności, które są potrzebne do pięcia się w górę po leaderboardach, potrzebujesz tylko praktyki. Możesz nie zdawać sobie z tego sprawy, ale już udowodniłeś sobie i światu, że wystarczy trochę cierpliwości i oddania, żeby poradzić sobie z dowolną grą, która na początku wydaje się trudna. Masz to wszystko, co jest ci potrzebne do przejścia Dark Souls czy innego Ninja Gaiden, i nie daj się durnej propagandzie, która mówi ci, że jest inaczej. Wbiłbym w Soulsach platynę, gdyby mi się chciało, ale rozniósłbyś mnie w Counter-Strike'a tak, że bym się spłakał.

Dlatego proszę raz jeszcze – zainstaluj Crimzon Clover. Dostałeś to za darmo na płycie dołączonej do tego numeru, jest w przygotowanej przez Crossa polskiej wersji językowej, ruszy nawet na mikrofalówce i do tego pewnie masz wakacje, więc lepszej okazji nie będzie. **To gra, której sam z siebie prawdopodobnie nigdy nie dałbyś szansy, a która może zaoferować ci coś, o czym nasza branża od lat z różnych powodów stara się zapomnieć.**

Pierwszy żeton

Radość z zabawy, która nie udaje niczego, czym nie jest. Satysfakcję z osiągnięć, na które się zapracowało, a nie otrzymało na złotej tacy. Świadomość, że każde rzucone ci wyzwanie jest sprawiedliwe i przemyślane tak, żebyś był w stanie sobie z nim poradzić. Znasz

to wszystko, bo przecież właśnie te uczucia sprawiają, że gry, przy których spędzasz tyle godzin w sieci, są warte twojego czasu.

Niestety mogłeś tego nie zauważyć, bo proste rzeczy łatwo przegapić. Szczególnie kiedy przykryte są grubą warstwą tłuszczu pełnego cynicznej psychologii mającej wydusić z ciebie pieniądze. Projektowanie uzależnienia i systemów monetyzacji, rozbudzanie chęci do płacenia za bezużyteczne skiny, maskowany hazard – wszystko to w grach, które ogląda się na Twitchu, wychodzi na wierzch, bo jest tak ważne, że aż staje się jednym z celów grania. Ale moment, w którym przestajesz chcieć mieć pierwsze miejsce w rankingu, a zaczynasz grać po to, żeby zarobić punkty, które odblokują ci nową skórkę dla postaci, to moment, w którym specjalista ds. wyłudzania pieniędzy wygrał nierówną walkę z projektantem rozgrywki.

Crimzon Clover to list miłosny do czasów, kiedy sytuacja wyglądała inaczej. Miałeś wrzucić złotówkę do automatu i zakochać się od pierwszego wejrzenia – inaczej nie wrzuciłbyś kolejnej. Miałeś poczuć, o co w grze chodzi, i nauczyć się jej tak dobrze, żeby w końcu na tym jednym żetonie przejść całość od początku do końca. List miłosny do czasów, kiedy każda złotówka dawała ci kolejną szansę i chciałeś wycisnąć z niej jak najwięcej – w pełnym skupieniu robiłeś wszystko, żeby wygrać, bo każda przegrana była dla ciebie rzeczywistą stratą. Nie interesowały cię żadne napisy końcowe – największą nagrodą było miejsce w rankingu i brawa ludzi, którzy przez ostatnie pół godziny stali ci za plecami i znad ramienia wpatrywali się w magię, która działa się na twoim ekranie. **Crimzon Clover nie różni się niczym od twojej ulubionej gry sieciowej – pozbywa się z niej tylko tego wszystkiego, co dodały do niej departamenty odpowiedzialne za robienie pieniędzy.**

Drugi żeton

Jesteś dobrą, malutką kulką, która leci do góry i strzela. Przeciwko sobie masz tysiące złych kulek, które lecą w dół i chcą cię zabić. Nie daj się zabić. To wszystko, co musisz wiedzieć o Crimzon Clover i większości podobnych shoot 'em upów, żeby zacząć się w nich dobrze bawić. Brzmi banalnie i wiem, że niełatwo wraca się do rzeczy tak prymitywnych, kiedy nowoczesne produkcje ciągle oferują przyjemne, otępiające zastrzyki radości przy zerowym wysiłku z twojej strony – nawet takie pierdółki jak trzęsący się ekran przy rozpakowywaniu nowej talii w Hearthstonie czy idealnie wymierzony czas otwierania skrzynki w Team Fortress potrafią uzależnić. Po to są. Tak samo trudno ogląda się stare, nudne filmy, kiedy nowoczesne blockbustery mają tyle ładnych efektów, szybki montaż i błyskotliwie pocięte, zabawne dialogi.

Ale mam dla ciebie wyzwanie, które będzie kosztować cię tylko trochę czasu. Odpal Crimzon Clover i pokonaj drugiego bossa. Potem zrób to samo na jednym żetonie. Nie uda ci się za pierwszym razem, ale nie przejmuj się – zauważ, jak każda kolejna próba pozwala ci zajść o kawałek dalej. Pomyśl o tym, jak się czujesz, kiedy twoja taktyka działa i zaczynasz przebijać się przez wrogów jak maszyna. Jak stajesz się lepszym graczem i na drodze do wygranej nie stoi nic poza twoim własnym, osobistym skillem. Nie jesteś zależny od drużyny, pingów i generatora liczb losowych.

Jak się czujesz, kiedy ty – malutka strzelająca kulka – miażdżysz swoimi pociskami tysiące kulek, które próbują cię zabić. Kiedy wpasowujesz się w te dziesięć bezpiecznych pikseli na ekranie zalanym nabojami wrogów i stopniowo, metodycznie odwracasz sytuację na własną korzyść. Kiedy uczysz się nie panikować i tańczysz między pięknymi, wijącymi się strumieniami pocisków. Kiedy przegrywasz, bo poczułeś się zbyt pewnie, dałeś się zaskoczyć i przysięgasz nigdy więcej nie popełnić tak głupiego błędu. Wszystkie uczucia, które zidentyfikujesz, znasz już z innych gier. Ale to w nich często tylko efekty uboczne i przypadki – małe historie, które sam dla siebie tworzysz. Zastrzyk adrenaliny wywołany przez ostatni headshot, którym wygrałeś mecz w CS-a, mając 1 HP, to twoja osobista przygoda – Crimzon Clover jest zbudowane wokół takich przygód. Satysfakcja, kiedy zdecydowałeś się przejąć kontrolę i poprowadziłeś drużynę do zwycięstwa w LoL-u, to wynik pewności siebie, jakiej nabrałeś po wielu godzinach zabawy – całe Crimzon Clover opiera się na tym, żebyś przestał się bać, przestał uciekać i dumnie zaczął przejmować kontrolę, kiedy sytuacja wydaje się beznadziejna.

Masz na płycie produkcję, która na pierwszy plan wyciąga to, co jest unikatowe dla gier. Masz na płycie produkcję, która nie ma zamiaru nikogo przepraszać za to, że jest wyłącznie grą komputerową. Masz na płycie produkcję, która niczego nie udaje i nie próbuje przekonać cię do siebie za pomocą przerywników filmowych i dialogów godnych książki. Masz na płycie grę – i nic więcej. Daj jej szansę, bo nic cię to nie kosztuje. Założę się, że kiedy dotrzesz do drugiego bossa na jednym żetonie, zrozumiesz, dlaczego tak zależy mi na tym, żebyś poczuł, o czym mówię. Założę się też, że wtedy będzie ci tak samo zależało, żeby to samo poczuli twoi znajomi.

A potem zdasz sobie sprawę, jak trudno jest przekonać ludzi do tego, że bycie malutką kulką, która leci do góry i strzela, mającą przeciwko sobie tysiące kulek, które lecą w dół i chcą ją zabić, to esencja tego, o co zawsze chodziło w grach komputerowych, i poczujesz się tak głupio jak ja, kiedy próbuję o tym opowiadać. Powodzenia. Pamiętaj: na jednym żetonie do samego końca. **[CDA]**

Crimzon Clover ma rytm

Nie tylko w projektach poziomów, których twórcy co chwilę próbują nas skrzywdzić coraz bardziej zmyślnymi formacjami wrogów, ale nawet w samym strzelaniu. Przytrzymaj klawisz lasera. Namierz nim maksimum celów. Puść przycisk i patrz, jak twój mnożnik punktów rośnie przy akompaniamencie destrukcji. Powtarzaj. Laser, namierzanie, zniszczenie. W końcu przez desperacką walkę nabijesz sobie pasek Break, dzięki któremu możesz przejść do kontrofensywy, zalewając ekran pociskami i czując się jak bóg. Ba, po odrobinie treningu będziesz mógł odpalić tryb Double Break i stać się potężniejszy niż bomba atomowa. W końcu jednak Break się skończy i cały cyrk zacznie się od nowa. Laser, namierzanie, rytm... nirwana.

100% frajdy, 0% bzdur.
CC to destylowana radość z gier.

Dzień jak co dzień, dzień po dniu

Stał sam pośrodku świata, dookoła tysiąc gier: **Cross**

Nie mam czasu na gry. Zarabiam na życie pisaniem o nich, więc przydałoby mi się pojęcie o wszystkim, co ma miejsce w branży. Ale choć się staram – Bóg mi świadkiem, że się staram – nadrabiając zaległości, czuję się, jakbym co trzy sekundy spadał z elektrycznej bieżni na najwyższych obrotach.

Typowy dzień, przeglądam „Wszystkie nowe premiery" na Steamie. Czternaście nowych pozycji, jeszcze więcej DLC, każde wygląda jak kopia kopii sklecona w garażu, nic nie prezentuje się interesująco. Jestem jednak pewien, że za tydzień przeczytam na jakimś forum internetowym, że na przykład TASTEE: Lethal Tactics (45 recenzji, z czego 93% pozytywnych) pod płaszczykiem okropnie odpustowej estetyki kryje kolejne nadejście growego mesjasza, Jagged Alliance 3 na sterydach. Opcje wtedy będą trzy. Pierwsza: moja kupka wstydu osiągnie jeszcze bardziej monstrualne rozmiary. Druga: po godzinie stwierdzę, że gra przypomina mesjasza jedynie po ciemku i pod wpływem. Trzecia: zainwestuję w dany tytuł dwadzieścia godzin, podczas których moi znajomi polecą mi trzy kolejne produkcje z etykietką „musisz zagrać", i cały młyn zacznie się od nowa.

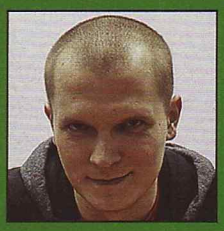
A to jest tylko kwestia nowych gier. Nawet kiedy zaburzenia obsesyjno-kompulsywne nie każą mi kończyć kolejnej superprodukcji AAA „by być na czasie", co chwilę przypominam sobie o tym okrutnym złodzieju radości z gier zwanym codziennymi questami. Gdzieś z tyłu głowy zawsze **Hearthstone szepcze mi do ucha, że jeśli nie zrobię dziś dailiesów, to nigdy nie będę miał sensownej talii** i nadal będę miał ochotę złamać telefon po każdym zagraniu legendy przez przeciwnika (mawia się, że jeśli masz fun z Hearthstone'a, to pewnie zacząłeś z nim zabawę przynajmniej rok temu). Kiedy ktoś grający w Moby wspomina mi o „pierwszej wygranej dnia", pocę się jak były alkoholik. A teraz jeszcze wpadło mi w ręce Uncharted 4, w którym bez codziennych questów nie będę mógł otwierać skrzynek, a bez nich mój Lazarevic nigdy nie dostanie absolutnie niezbędnej do multi różowej pary króliczych uszu. Jaka ulga, że Capcom jest wciąż zbyt niekompetentny, by dodać obiecany już parę miesięcy temu system dailiesów do Street Fightera V.

W tym momencie pewien mój znajomy, nazwijmy go Szczepan, pogardliwym tonem wyłuszczyłby mi, że wystarczy włożyć we free-to-playa trochę pieniędzy, by mieć wszystkie tego typu problemy z głowy. Szczepan nie widzi jednak, że w jego przypadku „trochę pieniędzy" polegało na coraz radośniejszym wydawaniu złotówek na kolejne przygody, areny, skórki, herosów czy pakiety dóbr. I że przez free-to-playe przestał grać w inne gry, bo inwestycja musi się zwrócić, czas to pieniądz, pieniądz to czas, a dailiesy i tak warto zrobić (co ku własnej trwodze doskonale rozumiem). Mobilny developer nazwałby go „wielorybem". A uwierzcie – wystarczy jedna rozmowa z kimś, kto nieironicznie używa tego terminu, by w życiu nie mieć ochoty wydać ani złotówki na mikrotransakcje.

Z trudem ignoruję zapewnienia Blizzarda, że za jedyne pięć zwycięstw Magiem bądź Szamanem dostanę 60 sztuk złota, i spędzam te dwanaście godzin nad Quantum Breakiem. Po napisach końcowych stwierdzam, że zmarnowałem pół doby życia, że strzelaniny były za rzadkie i pozbawione jakiegokolwiek wyzwania, że fabuła dąży tylko do obiecania mi kontynuacji i niczego więcej, że jakość serialu wsadzonego między kolejne rozdziały jest godna niskobudżetowej stacji telewizyjnej o jakże adekwatnej nazwie SyFy. I z zazdrością patrzę na kolegów-krytyków z branży filmowej, którzy analogiczne hollywoodzkie bolączki w stylu „Czerwonego świtu" mają z głowy po niecałych dwóch godzinach. Swoją drogą, „Czerwony świt" to dziecko Johna Miliusa, który dał też światu Homefronta. Homefront: The Revolution to zdaniem twórców „gra na 30 godzin", podczas których wyzwalasz Filadelfię, powtarzając w kółko do bólu ograny przez Ubi schemat open-worldowych zadań pobocznych. W tym samym czasie mógłbyś obejrzeć całe siedem sezonów „U nas w Filadelfii" i po tak szeroko zakrojonym kontakcie z komizmem ludzkiej żałości mieć do powiedzenia więcej niż „eh, takie se, fajnie się strzelało".

A ostatecznie najważniejszą walutą w grach jest czas i wydaje mi się, że dużą częścią dojrzewania jako gracz jest zdawanie sobie z tego sprawy. Coraz mniejsza cierpliwość do prowadzących donikąd godzinnych cutscenek, jRPG-owych wypełniaczy czy powtarzalnych zadań w stylu ubisoftowych piaskownic. Umiejętność powiedzenia sobie „dość", gdy F2P przestaje nas bawić. Wykształcenie w sobie nawyku grania tylko w to, co ma w sobie jakąś wartość, a nie zmuszanie się do klepania dailiesów na smartfonie. Każdy z nas zmarnował przy złych grach choć trochę czasu – warto wyciągnąć z nich jedyną możliwą lekcję i nauczyć się szanować wskazówki zegara. |CDA|

Co opłaca się bardziej: dwie godziny grindu czy mikrotransakcja warta godzinnej pensji?



Gra dżentelmenów z długimi kijami

Chciałby uścisnąć dłoń Ronniemu O'Sullivanowi: **MQc**

Wstydliwe wyznanie na początek: jestem fanem snookera. Wstydliwsze wyznanie: nigdy nawet nie grałem, tylko oglądam go namiętnie w telewizji i czasem grywam w różne symulacje. A te, zwłaszcza przeciwko żywemu graczowi, mogą dostarczyć więcej emocji niż niejeden mecz w LoL-a czy CS:GO.

No dobrze, oszukuję. Mecze LoL-a i CS:GO budzą u mnie emocje raczej wyłącznie z gatunku negatywnych. To nie wina tych gier, po prostu na Countera mój refleks jest trochę zbyt spróchniały, a fenomenu wszelkich Mob nie pojąłem, choć 9kier i enki mi świadkami, że się starałem. Co roku przez parę tygodni lub miesięcy gram też regularnie w Fifę w sieci, ale i ta gra nie dostarcza mi tego, czego oczekuję, bo mimo wszystko oprócz umiejętności liczy się też szczęście. Zwycięstwa tak nie cieszą, gdy wiesz, że osiągnąłeś je, bo przeciwnik miał nieludzkiego pecha (i vice versa: niejeden pad pękł i telewizor spadł po tym, jak ewidentnie lepszy gracz przegrał, bo FIFA miała jeden ze swoich częstych kaprysów), trafiając np. 10 razy w poprzeczkę.

I tu w sukurs przychodzi symulacja snookera. No dobra, tak naprawdę zwykłego bilardu. Dla nieznających tematu: różnica między tymi dwiema dyscyplinami jest mniej więcej taka jak między szachami a warcabami. Niby tu i tu są pionki oraz czarno-biała plansza, ale poziom skomplikowania i możliwych taktyk jest nieporównywalny. Jednak nawet w przypadku symulacji klasycznego eight-balla bardzo przydają się sztuczki podpatrzone u mistrzów snookera. No właśnie: mistrzów.

W graniu przy prawdziwym stole (które zresztą uwielbiam, bo choć w snookera nie grałem, to w bilard – nieraz) przeszkadza mi najbardziej jedno: mój brak zręczności i superpewnej ręki. Bardzo lubię w ten sposób spędzać czas, ale grać z kimś nie rekreacyjnie, ale po to, żeby naprawdę chcieć wygrać, bym się nie odważył. Cóż bowiem z tego, że mam dobry pomysł na zagranie, gdy ręka mi się omsknie, źle trafię białą bilę i poleci ona w zupełnie inne miejsce, niż planowałem. I tu z pomocą przychodzą właśnie symulacje, które sprawiają, że tym elementem się nie muszę przejmować. Mam rękę pewną niczym najwięksi snookerzyści na świecie, a jeśli coś mi się nie uda, to tylko dlatego, że źle oszacowałem kąt uderzenia albo niewłaściwie rozplanowałem rozgrywkę.

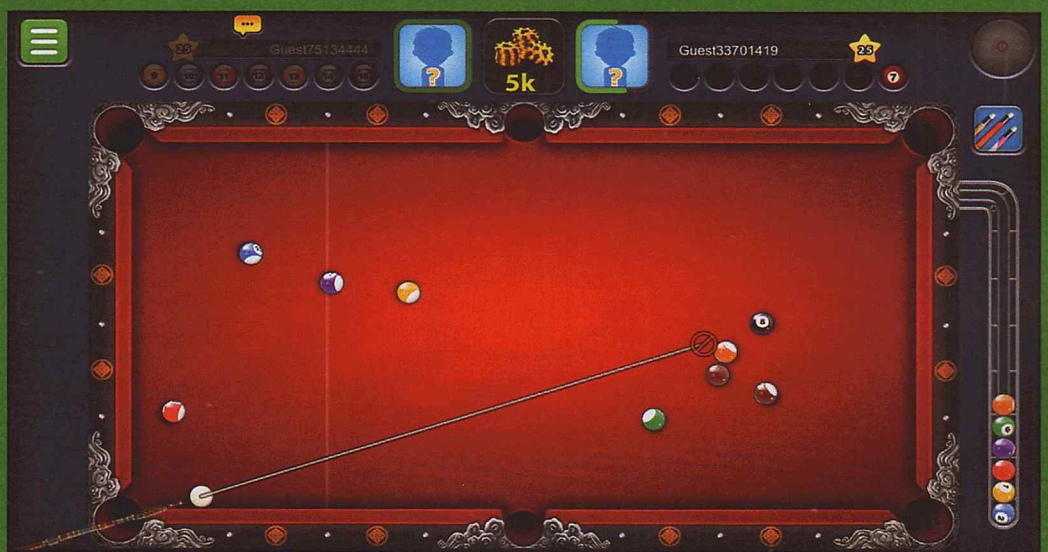
Właśnie to misterne planowanie i ogarnianie całego układu na stole jest w tej zabawie kluczowe i po nich można odróżnić gracza znakomitego od tego, który co prawda gra i często wygrywa, ale samej gry nie rozumie. Z braku dobrej symulacji snookera(*) namiętnie grywam w 8 Ball Pool na smartfonie (jest też wersja na tablety, która z racji większego ekranu jest nieco łatwiejsza. Omijajcie za to szerokim łukiem edycję na Facebooku, wypada dużo gorzej). Znacie to dobrze: jeden gracz rozbija, później pierwsza wbita bila determinuje to, czy ma on skupiać się na wbijaniu pełnych, czy połówek. Każdy, kto był kiedyś w barze z bilardem, wie, o co chodzi. Jednak już dużo mniej ludzi (z moich obserwacji: zdecydowana mniejszość z ośmiu milionów aktywnych graczy) zdaje sobie sprawę z tego, że tę rozgrywkę wygrywa się, nie dobrze obliczając kąt czy uderzając tzw. hit and hope (walnięcie z całej siły w nadziei, że coś wpadnie). Dobry gracz nigdy nie wbija bili wtedy, gdy wie, że później biała wyląduje w miejscu, z którego nic nie zdziała. Normalny gracz robi to ciągle. Takich „normalnych" jest większość, dlatego w statystykach mam około 65% zwycięstw. Wygrywam bardzo często, ale nie mam z tego tak dużej satysfakcji jak po pokonaniu człowieka, który doskonale rozumie, o co w tej zabawie chodzi.

Po czym poznać dobrego gracza? Przede wszystkim: nie atakuje łatwych bil, zwłaszcza tych, które są blisko łuz. Przeciwnie, stara się zostawiać tam swoje bile po to, żeby zablokować przeciwnikowi możliwość wbicia do nich. Przy zagraniach nie tyle zwraca uwagę na to, czy uderzana bila wpadnie (bo to przecież oczywiste), ale na to, gdzie później trafi biała. Dlatego trzeba używać podkręcania i znać bilardowy alfabet: bila uderzona w dolną część uzyska rotację wsteczną po trafieniu innej, uderzona w górną – podąży za trafioną. Nie ma większej przyjemności w tej grze niż omiecenie wzrokiem układu na stole i stwierdzenie, że da się go wyczyścić za jednym podejściem – i zrobienie tego.

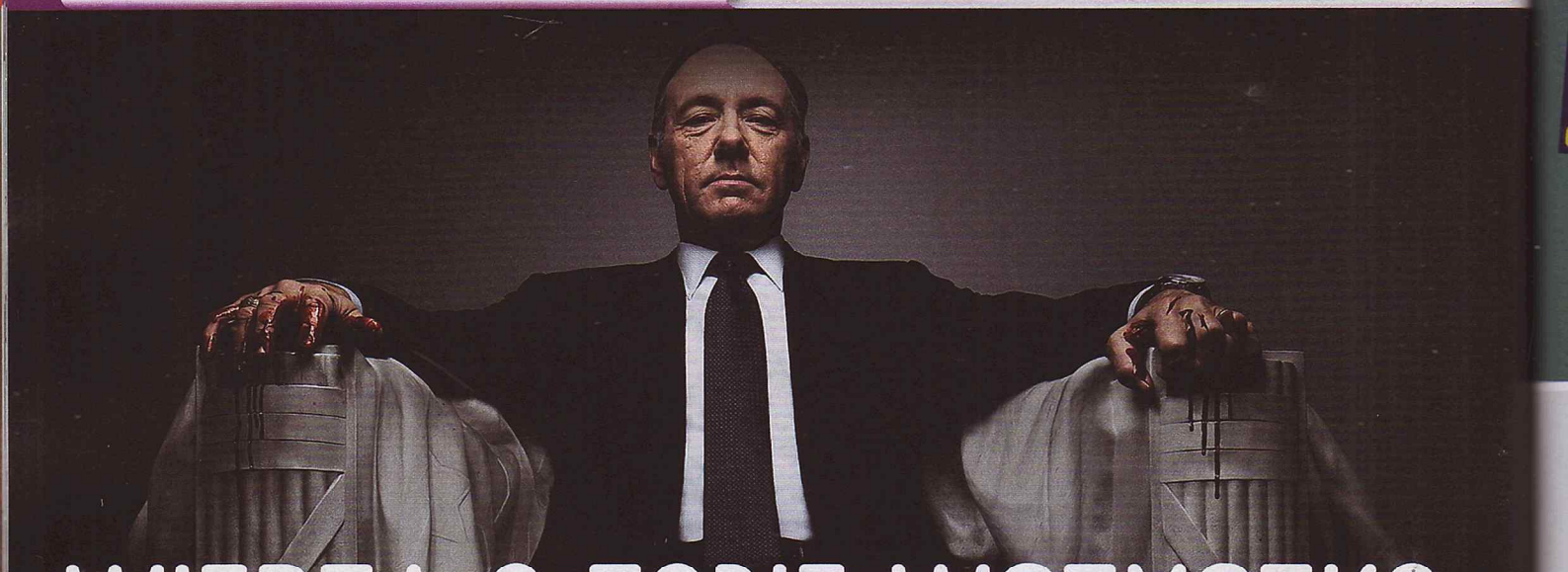
Skoro jestem taki dobry, to czemu ponad 1/3 gier mimo wszystko przegrywam? To proste: najczęściej po prostu popełniam głupi błąd i wiem doskonale, że mogę winić tylko siebie. Czasem zdarza się też duży pech i oponent czyści stół od razu po rozbiciu, więc moja rola ogranicza się do oglądania (to naturalnie działa w obie strony – matchmaking jest na tyle dobry, że prawie zawsze trafiam na ludzi, którzy mają od 55 do 70% zwycięstw, więc przy sprzyjających warunkach nie jest to dla nich kłopot). Gdy jednak starcie jest długie, satysfakcjonujące i z człowiekiem, który zamiast wbijać łatwą bilę woli ustawić mi snookera(**) – wtedy wiem, że trafiłem na przeciwnika tak dobrego, że nawet przegrana z nim może być przyjemnością. |CDA|

(*) Który wynika pewnie też z tego, że jedna partia może trwać nawet godzinę, więc chętnych do rozgrywek sieciowych na telefonie czy tablecie nie znalazłoby się wielu.

(**) Mowa o sytuacji, w której biała bila jest zasłonięta przez bile, których nie może dotknąć w pierwszym kontakcie, więc konieczne jest uderzanie od bandy.



Sytuacja z ostatniego meczu. Mój przeciwnik właśnie jest „przy kiju". Wbił sześć pełnych, została mu jedna brązowa. Nie ma żadnych szans na jej trafienie i zaraz popełni pierwszy i ostatni błąd w meczu: żeby nie sfaulować, trafi ją, jednocześnie odblokowując mi pomarańczową połówkę powyżej. Ustawienie reszty bil jest na tyle łatwe, że spokojnie wyczyszczę stół. Gdybym grał z naprawdę dobrym graczem, to ten specjalnie by sfaulował, podbijając mi np. zieloną połówkę nieco wyżej. Wtedy najprawdopodobniej nie byłbym w stanie skończyć partii za jednym podejściem.



WIEDZĄ O TOBIE WSZYSTKO

O gustach dyskutował: **Papkin**

Tańczymy, jak nam zagrają, widzimy, co chcą nam pokazać. Wewnętrzna przekora każe wyrwać się z parkietu i odwrócić wzrok. Sęk w tym, że giganci pokroju Netfliksa i Spotify mają sposoby, by podsuwać nam dokładnie te treści, jakich potrzebujemy.

Cofnijmy się o dekadę. Młodziutki Netflix organizuje konkurs na algorytm, który lepiej wskazywałby użytkownikom filmy mogące ich zainteresować. Trzy lata później firma wyłania wreszcie zwycięzców, przekazuje im (bagatela) milion dolarów, po czym... wyrzuca ich rozwiązanie do kosza. I to mimo że grupie BellKor's Pragmatic Chaos udaje się zwiększyć trafność polecanek o 10%! Powód? Serwis zebrał w tym czasie tak wiele nowych danych o swoich klientach, że efekt prac zajeżdża już naftaliną. A nie jest wcale w swych wysiłkach jedyny, **właściwie każdy serwis streamingowy, wypożyczalnia filmów i internetowe radio na świecie dążą, by dowiedzieć się o nas jak najwięcej**.

Widz w przegródce

Netflix wyprowadza pierwszy, jeszcze niewinny cios w momencie rejestracji. Wyświetla wówczas listę filmów, które mogą się nam spodobać, a po dokonaniu przez odbiorcę selekcji nieśmiało sugeruje, „co dalej". Prawdziwa zabawa zaczyna się wtedy, gdy już nieco się platformą nacieszymy. Na najbardziej podstawowym poziomie algorytm bierze pod uwagę nasze oceny (których, jako użytkownicy, wystawiamy 4 miliony dziennie!). Jeśli wysoko cenimy sobie „Niezniszczalnych", serwis zaklasyfikuje nas jako „miłośników oldskulowego kina akcji" oraz „entuzjastów Sylvestra Stallone'a" (tagowaniem obrazów zajmują się setki zawodowych „oglądaczy"). A to dopiero początek długiej drogi, której celem jest zgrupowanie 81 milionów użytkowników w jak najbardziej podobne podzbiory. Skrypt analizuje naszą historię przeglądania, miejsce zamieszkania, typ urządzenia, z jakiego korzystamy, porę dnia oraz sposób, w jaki przyswajamy treści. W efekcie trafiamy do grupki podobnych nam ludzi, których powinny kręcić podobne treści.

To jednak informacje przydatne nie tylko przez wzgląd na podsuwanie nam kolejnych filmów i seriali, ale i ich... produkcję. Jeśli myśleliście, że serwis wyłożył 100 milionów dolarów na sklecenie „House of Cards", bo też komuś spodobał się scenariusz, albo za projektem wstawiło się Wielkie Nazwisko – jesteście w błędzie. **Serial wyprodukowano w pełnej zgodzie z danymi zgromadzonymi przez Netfliksa.** Użytkownicy wysoko cenili kunszt Davida Finchera? Oglądali jego filmy bez niepotrzebnych przerw? Fincher wyreżyserował pierwsze odcinki. Ta sama grupa widzów przepadała za grą Kevina Spacey'ego? Oto i kandydat na główną rolę. Dołóżmy do tego nadspodziewany sukces angielskiego pierwowzoru (jaki pojawił się w ofercie serwisu na lata po emisji w Albionie, zresztą bez specjalnej promocji), a także spersonalizowane zwiastuny (osoby ceniące kino z silnymi postaciami kobiecymi otrzymywały więcej scen z Robin Wright) i nietypowy sposób wydania (w związku z tym, że lwia część widzów oglądała od razu cały sezon – tak też go udostępniono). Domek z kart nie mógł runąć.

Na tym jednak praca analityków Netfliksa wcale się nie kończy. Po wrzuceniu serialu w sieć bardzo dokładnie śledzą oni, w którym momencie „BoJacka Horsemana" zastopowaliśmy/przewinęliśmy akcję. Jeśli w trakcie wyjątkowo długiej tyrady Dianne na temat amerykańskiego feminizmu – w przyszłości takich scen wydarzy się mniej. Arcyważny jest również moment, w którym przestajemy oglądać serial i już do niego nie wracamy, a najcenniejsza jest informacja o tym, że... nie przestajemy oglądać go wcale. Owszem, „Bogaci bankruci" („Arrested Development") mieli na tyle niskie wyniki oglądalności, że Fox ukręcił im łeb po raptem trzech sezonach. Kiedy jednak trafili (w 2011) na łono Netfliksa i okazało się, że większość widzów „zalicza" ich od początku do końca, serwis wznowił produkcję i zamierza ją kontynuować.

Mówić o gustach nie trzeba

Wypożyczalnia bazuje w głównej mierze na gustach swoich klientów, innymi słowy: podejściu user-based. Ale jest i drugi biegun. Skupione na utworze, a nie użytkowniku item-based. Internetowe radio Pandora zatrudnia muzykologów, którzy zajmują się opisywaniem dostępnych dzieł. Pod uwagę bierze się użyte instrumenty, tonację i tempo, czas trwania piosenki i wydźwięk jej tekstu. Takich wskaźników jest ponad 400, a ich wielość pozwala wykroczyć poza proste „podoba ci się thrashowa Metallica? To co powiesz na thrashowe Megadeth?". Na podstawie naszych „kciuków w górę" i „kciuków w dół" serwis jest w stanie zaserwować np. fanom hard rocka muzykę klasyczną oferującą podobne rozwiązania brzmieniowe.

Ale można to zrobić jeszcze lepiej, co udowadnia... Spotify. Zastanawialiście się kiedyś, dlaczego w ramach „odkryj w tygodniu" serwis podsyła wam kawałki, jakie faktycznie włączacie później w muzyczne menu? Gigant korzysta z podobnych rozwiązań co Pandora czy Last.fm i także grupuje nas w rozmaite podzbiory (tyle że dzięki technologii Echo Nest muzyka jest opisywana nie przez ludzi, ale skrypt, jaki wczytuje się w strony muzyczne, i podpatruje, jak dani artyści czy płyty są opisywane przez zawodowców). Jego włodarze zdali sobie jednak sprawę z... nieprzewidywalności słuchaczy. Z faktu, że niekoniecznie chcemy poznawać utwory będące kopiami piosenek, jakie znamy i cenimy.

Przypuśćmy, że użytkownik X z Polski i użytkownik Y rodem z Norwegii zasłuchują się wspólnie w Sigur Rós, Kanyem Weście i Deep Purple. Jeśli nasz rodak jest w dodatku zachwycony nowym albumem Dawida Podsiadły – przez wzgląd na podobieństwo gustów serwis podsunie Podsiadłę i Finowi. Ilekolwiek byśmy byli bowiem przekonani o własnej wyjątkowości – pośród 75 milionów użytkowników z pewnością znajdzie się nasz muzyczny brat bliźniak. Dowodem fakt, że **ponad 50% użytkowników faktycznie włącza spotifajowe polecanki w setliście**.

Najpierw wziąć Manhattan

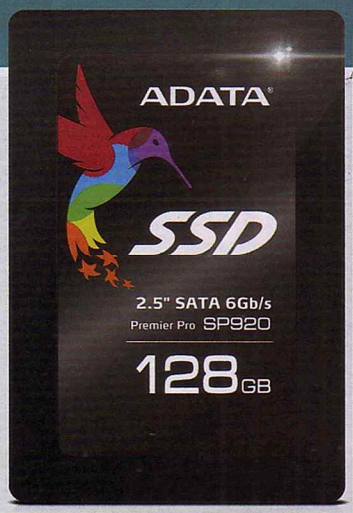
W epoce big data prymusi pokroju Netfliksa czy Spotify osiągnęli coś, co jeszcze kilka lat temu uznalibyśmy za zalążek marnej powieści science fiction: są w stanie przewidywać nasze muzyczne i filmowe fascynacje, a następnie zaspokajać je autorskimi treściami. Wszystko wskazuje zresztą na to, że walka o rząd dusz nie zwolni tempa, a streamingowi giganci będą zaglądać nam do głów coraz umiejętniej. Dobrze, że lobotomii podejmuje się właśnie przemysł rozrywkowy. Wiedza na temat naszych gustów i przyzwyczajeń mogłaby bowiem posłużyć do znacznie, znacznie gorszych celów. |CDA|

MODERNIZACJA LAPTOPA W 4 KROKACH

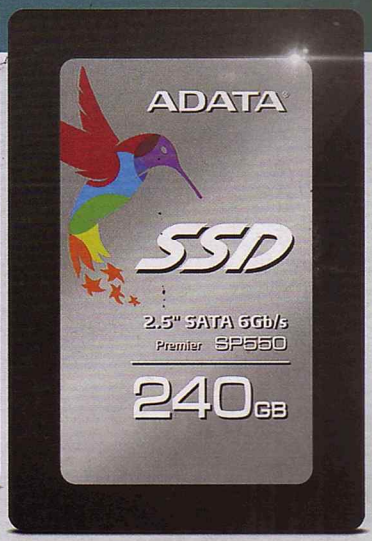
Montaż dysku SSD (Solid State Drive) to jeden z **najprostszych** i jednocześnie **najtańszych** sposobów na modernizację starzejącego się laptopa. Klasyczne dyski twarde HDD (Hard Disk Drive) są powolne i głośne, przez co wyposażone w nie komputery długo się uruchamiają, a korzystanie z nich jest irytujące i mało komfortowe.

Krok 1

Najważniejszy jest wybór odpowiedniego dysku SSD. **ADATA Premier PRO SP920** oraz **ADATA Premier SP550** cechują się bardzo dobrym stosunkiem ceny do wydajności. W laptopie służącym do pracy lub przeglądania Internetu sprawdzi się model o pojemności 120 lub 128 GB. Gracze powinni sięgnąć po dysk SSD o pojemności przynajmniej 240 GB.



ADATA SP920



ADATA SP550

Krok 2

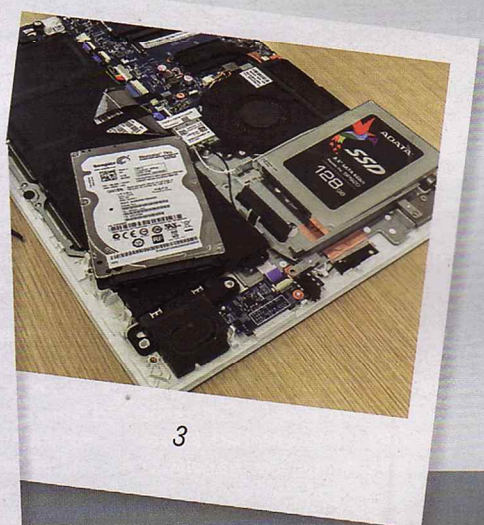
Montaż dysku SSD to zadanie stosunkowo proste, które możemy wykonać samodzielnie. W większości laptopów do zatoki dysku twardego dostaniemy się po zdemontowaniu dolnej osłony obudowy. Zwykle wystarczy do tego śrubokręt krzyżowy. Często zatoka dysku kryje się pod dedykowaną klapką, co jeszcze bardziej upraszcza cały proces.

2

Krok 3

Wymontowany z laptopa dysk HDD możemy sklonować, dzięki temu nie będziemy musieli instalować na nowo systemu operacyjnego. Można w tym celu wykorzystać choćby oprogramowanie **Acronis True Image HD,** dodawane do wybranych modeli dysków, np.: **ADATA Premier SP550.** Montaż napędu SSD w zatoce dysku twardego to odwrócenie całego procesu. Gdy nowy napęd jest cieńszy od wymontowanego dysku HDD, warto wykorzystać dołączoną do zestawu nakładkę pogrubiającą (z 7 mm do 9,5 mm).

4



3

Krok 4

Stary dysk HDD możemy wykorzystać jako dodatkowy nośnik na dane. Wystarczy zakupić dla niego **specjalną kieszeń** (adapter), którą zamontujemy w miejsce rzadko dziś używanego napędu optycznego. Możemy również dokupić dla niego zewnętrzną kieszeń z interfejsem USB, co pozwoli zamienić go w **dysk przenośny.**

Ile to kosztuje?

- Dysk SSD ADATA Premier SP550 już od 169 zł
- Kieszeń na dysk HDD ok. 49 zł
- Satysfakcja z przyspieszenia laptopa – **BEZCENNA!**

Dlaczego SSD?

- **Krótszy czas dostępu i wyższa prędkość odczytu oraz zapisu danych**
- **Lepszy komfort pracy i rozrywki, dzięki większej responsywności systemu operacyjnego**
- **Dysk SSD jest bezgłośny**
- **Dane zapisane na dysku SSD będą bezpieczniejsze w razie przypadkowego uszkodzenia laptopa**
- **Dysk SSD pobiera mniej energii, pozwalając na dłuższy czas pracy laptopa na baterii**

GALERIA na płycie 08/16

WARCRAFT – ŚWIATOWA PREMIERA

Widział gwiazdy: **Krigore**

Pierwsze recenzje były druzgocące. O ile jednak krytycy nie docenili filmowego wcielenia Warcrafta, to fani, szczególnie poza Ameryką, tłumnie ruszyli do kin. Ja byłem na premierze w Stanach, a konkretniej – w Hollywood.

Nie tak to sobie wyobrażałem. Przede wszystkim – dywan. Wcale nie był czerwony. Zamiast tego spory kawał bulwaru Hollywood pokryła wykładzina czarna jak dusza Gul'dana. Całość odgrodzono barierkami, a przez środek tak zaimprowizowanego terenu wzdłuż ustawiono elementy scenografii z filmu. W ten sposób powstał wybieg dla aktorów, którzy idąc do kina, musieli przejść całą tę trasę. Mnie przyszło stać na samym jej końcu.

Curtis i Nigri

Aktorzy, jak to aktorzy – skupili się przede wszystkim na mainstreamowych mediach i dla nas, przedstawicieli prasy ukierunkowanej na gry, w wielu przypadkach zabrakło czasu. Ale były wyjątki. Jamie Lee Curtis, choć próżno jej szukać w napisach końcowych filmu, na premierze się pojawiła i zrobiła fenomenalne wrażenie. Aktorka znana jest z przywiązania do świata World of Warcraft i tutaj kolejny raz dała temu wyraz: przebrała się za szamankę orków. Najchętniej chyba ze wszystkich sław pozowała też do zdjęć i odpowiadała na pytania. Z obsady „Warcrafta" pozytywnie zaskoczył znany z „Wikingów" Travis Fimmel – rzeczywiście, wiking jak żywy. Tak samo zresztą prezentował się w filmie.

Tym, co jednak zrobiło na mnie większe wrażenie, była otoczka: scenografia nawiązująca do filmu, czekające na autografy z plakatami i mazakami tłumy fanów oraz cosplayerzy z Jessicą Nigri i jej najbardziej charakterystycznym biu... znaczy strojem na czele. Dziewczyna zaprezentowała się jako Deathwing. Na żywo sprawia równie dobre wrażenie jak na zdjęciach w sieci. Nie zabrakło też innych przebierańców – na premierze pojawiła się mocna ekipa kilkunastu osób, z których na pewno wartą wzmianki jest żeńska wersja Lich Kinga. Ogólnie oprawa premiery zrobiła pozytywne wrażenie. Co zaskakujące – film również.

Narodziny Thralla

Spodziewałem się, że będzie źle. Bardzo źle. W końcu pierwsze recenzje i oceny poniżej 40% nie pozostawiały złudzeń. W praktyce okazało się, że **nie taki straszny ten „Warcraft", jak go malują**. Historia tu opowiadana przedstawia czasy, kiedy orkowie przybywają do Azeroth i dwie przyszłe wielkie siły, czyli Przymierze i Horda, mierzą się po raz pierwszy. To również opowieść o Thrallu, późniejszym przywódcy zielonoskórych wojowników, który tutaj rodzi się i unika śmierci z rąk pobratymców opętanych demoniczną magią.

Jeśli ktoś nie zna tego uniwersum i choćby pobieżnie nie orientuje się w jego realiach, może poczuć się zagubiony. Scenariusz jest intensywny, wartko przeskakuje między wątkami, niekiedy też je bardzo spłaszcza, nie dając za dużo czasu, by zbudować sobie ogólny obraz świata. **Zawiedzeni mogą być hardkorowi wyznawcy fabularnego tła Warcrafta – parę rzeczy nie zgadza się tu z tym, co przedstawiono w grach**, chociażby finał znajomości między Garoną i Llane'em Wrynnem. W odbiorze filmu jednak, jak się przymknie oko na nieścisłości i skróty, to nie przeszkadza.

Cieszę się, że Horda prezentuje się świetnie. Co chwilę widać nawiązania do starych gier czy znanych od lat grafik. Wyraźne są różnice między klanami, cudownie wyglądają improwizowane często przez orków zbroje. Ale najlepsze jest to, że niemal na każdym kroku czułem się jak w domu: wszędzie pełno tu znajomych drobiazgów, co chwilę przypominają się sceny z World of Warcraft. Uśmiałem się, widząc i słysząc murloca, z przyjemnością też patrzyłem, jak nieporadnie Sojusz korzysta z gryfonów.

Nigdy nie myślałem, że zobaczę hollywoodzką gwiazdę (Jamie Lee Curtis) przebraną za orczycę i krzyczącą „Leeeeroy Jenkins!".

Na premierze nie zabrakło oczywiście cosplayu i fanów.

W Hollywood magia kina naprawdę działa: słynny czerwony dywan, jeśli popatrzeć na niego na żywo, jest czarny.

To z całą pewnością film dla fanów. Ma to również swoją złą stronę: twórcy niby silą się na stworzenie uniwersalnej historii, ale obawiam się, że do widza, któremu obce są poetyka i świat gry, wizja ta po prostu nie przemówi. To jednak na szczęście nie nasz problem – **jako wieloletni gracz World of Warcraft mogę powiedzieć, że jestem zadowolony**. A gdybym miał swe zadowolenie ubrać w cyfry, to pewnie użyłbym do tego szóstki z plusem lub siódemki. Po cichu też liczę, że to początek serii, która przyniesie nam historię Arthasa i starć na mroźnej Północy. Sądząc po tym, jak film radzi sobie poza granicami Stanów Zjednoczonych, szanse są spore. |CDA|

GALERIA na płycie 08/16

TAM, GDZIE NARODZIŁ SIĘ WARCRAFT

Zwiedził siedzibę Blizzarda: **Krigore**

Jest kilka rzeczy, które, będąc w Kalifornii, po prostu wypada zrobić. Wśród nich żelazny punkt programu mają i gracze: zaliczyć odwiedziny u Blizzarda. Mnie się udało – i jestem pod wrażeniem, bo pod pewnymi względami siedziba twórców Overwatcha nie ustępuje NASA.

To trzy budynki w Irvine, w południowej Kalifornii. Otoczone dość wysokim płotem, obsadzone ciepłolubną, schludnie przystrzyżoną roślinnością i otoczone mnóstwem samochodów. Organizacyjnej wtopy Blizzard jest świadom, o czym świadczą apokaliptyczne plakaty z informacją, że garaż się buduje. Nie zmienia to jednak faktu, że na razie to właśnie auta zajmują najwięcej przestrzeni, jeśli ktoś rzuciłby okiem z ulicy. Trochę inaczej sytuacja wygląda, gdy wejdziemy na dziedziniec.

Pamiątki z gier

Obstawiam, że najbardziej obleganym przez wycieczki miejscem w głównej siedzibie Blizzarda jest stojąca w centralnym punkcie kompleksu statua orka. To też chyba największy powód do dumy dla pracowników, bo pozwala opowiedzieć nie tylko o firmie, ale i o zasadach, wedle których chłopaki działają. Jasne, to taka propaganda, ale dookoła tego pomnika jest osiem tabliczek z wypisanymi najważniejszymi hasłami przyświecającymi działalności Blizzarda. Żadna nie odnosi się do pieniędzy (np. „po pierwsze gameplay" czy „liczy się głos każdego") i wszystkie są przykręcane – jeśli ktoś wymyśli lepszą, to podmiana jest bezproblemowa. Ork robi wrażenie – ale nie jest samotny. Każdy z trzech budynków ma wewnątrz sporo tego rodzaju ozdobników: widziałem statuy z Diablo, StarCrafta, WoW-a, Overwatcha. Jest i niewielkie muzeum, gdzie nagromadzono setki grafik, gadżetów i nagród, a porozmieszczane tu i ówdzie tablice informują o historii prac nad kolejnymi grami i dziejami Blizzarda.

Te wszystkie ozdoby stoją w ogólnodostępnych przestrzeniach firmy, w korytarzach, poczekalniach. Sporo gratów jest również w biurach, z tego co zdołałem zaobserwować, ale dokładniejszego zwiedzania tychże nasza wycieczka nie uwzględniała. A już szczególnie pilnowano nas, byśmy nie znaleźli się nawet w pobliżu chłopaków przygotowujących szkice koncepcyjne – ale do ich posiedzibie Blizzarda jest stojąca w centralnym punkcie kompleksu statua orka. To też chyba największy powód do dumy dla pracowników, bo pozwala opowiedzieć nie tylko o firmie, ale i o zasadach, wedle których chłopaki działają. Jasne, to taka propaganda, ale dookoła tego pomnika jest osiem tabliczek z wypisanymi najważniejszymi hasłami przyświecającymi działalności Blizzarda. Żadna nie odnosi się do pieniędzy (np. „po pierwsze gameplay" czy „liczy się głos każdego") i wszystkie są przykręcane – jeśli ktoś wymyśli lepszą, to podmiana jest bezproblemowa. Ork robi wrażenie – ale nie jest samotny. Każdy z trzech budynków ma wewnątrz sporo tego rodzaju ozdobników: widziałem statuy z Diablo, StarCrafta, WoW-a, Overwatcha. Jest i niewielkie muzeum, gdzie nagromadzono setki grafik, gadżetów i nagród, a porozmieszczane tu i ówdzie tablice informują o historii prac nad kolejnymi grami i dziejami Blizzarda.

Te wszystkie ozdoby stoją w ogólnodostępnych przestrzeniach firmy, w korytarzach, poczekalniach. Sporo gratów jest również w biurach, z tego co zdołałem zaobserwować, ale dokładniejszego zwiedzania tychże nasza wycieczka nie uwzględniała. A już szczególnie pilnowano nas, byśmy nie znaleźli się nawet w pobliżu chłopaków przygotowujących szkice koncepcyjne – ale do ich po-

Niewielkie muzeum Blizzarda gromadzi setki pamiątek po grach.

Największe wrażenie robią pełne detali figury postaci z gier Blizza.

Statua orka jest również portalem w grze Ingress. Mam pamiątkowy klucz! :)

Nerdowską magię czuć tam na każdym kroku.

mieszczeń i tak dostęp ma niewiele osób w całej firmie. Każdy za to może przyjść do blizzardowej biblioteki. Tam można poszukać natchnienia, czytając książki fantasy i SF, przeglądając chyba wszystkie istniejące podręczniki do gier RPG czy przekopując się przez stosy karcianek, planszówek czy bitewniaków. Biblioteka Blizzarda to też dom najprawdziwszego Wolpertingera – kultowego zwierzaka z World of Warcraft. Niestety, foty nie mogłem zrobić.

Centrum świata

Nasi gospodarze byli nieprzejednani, jeśli chodzi o zdjęcia również w miejscu, gdzie Blizzard śledzi aktywność w swoich grach. Ale się nie dziwię. To sporych rozmiarów pomieszczenie z jedną ścianą w całości wyłożoną ekranami o przekątnej tak na oko minimum 50 cali. Dwa największe to mapa świata, na której zaznaczono pory doby – to wbrew pozorom bardzo ważne, bo aktywność graczy jest przecież od tego uzależniona. Chyba każdy lubi sobie zagrać wieczorem, nie? Na mapie tej co chwilę rozbłyskują różnokolorowe punkty obrazujące aktywność na serwerach generowaną z danego obszaru. Europa i Ameryka Północna wciąż jarzą się najjaśniej – ale Azja z Chinami na czele niewiele im ustępuje.

Pozostałe wyświetlacze są już dedykowane poszczególnym tytułom i pokazują różnego rodzaju wykresy: obciążenie serwerów, aktywność graczy, liczbę zalogowanych użytkowników itd. Są też dwa ekrany na streamy. Tak, pracownicy oglądają Twitcha z blizzardowskich gier w godzinach pracy. To jednak ani nie przypadek, ani zachcianka – śledzony akurat kanał jest dobierany tak, by nadzorujący system mieli wgląd w aktualne wydarzenia, a reakcje oglądających to najszybszy sposób, by zobaczyć, że coś jest nie tak z którąś z usług. Na około 40 stanowisk, które się tam znajdują, obsadzonych było 15 – to ponoć norma, bo tam pracuje się 24 h na dobę, a wszystkie miejsca zajęte są jedynie w przypadku bardzo dużych wydarzeń.

Z jednej strony Blizzard to typowa duża firma: z przestrzenią biurową, stołówką czy parkingiem. Z drugiej – **czuć tę nerdowską magię na każdym kroku.** Nawet głupia tabliczka na trawniku mówi, że ludzie mogą tu przesiadywać, ale potworom już wstęp jest zabroniony. Każdy pracownik, z którym miałem okazję tam pogadać, jest wyraźnie dumny z tego, co robi. W sumie nic dziwnego, zważywszy na te wszystkie Diablo i Crafty, które wyszły spod ich rąk. |CDA|

Pan od MONKEY ISLAND™

Sprawdza, kto stoi za trzygłową małpą™: **Papkin, Potężny Recenzent™**

Katolicy adorują Trójcę Świętą, Żydzi wielbią Jahwe, wyznawcy islamu czczą Allaha, praktykujący hinduizm miłują Brahmana, a pastafarianie – Wielkiego Potwora Spaghetti. Przygodowi neofici kłaniają się natomiast Ronowi Gilbertowi. Tyle że to bóg niewdzięczny, który na długi czas opuścił swoje dzieci.

Na kolanach Davida Gilberta, astrofizyka, późniejszego rektora uniwersytetu stanowego, siedzi trzynastoletni brzdąc. W drodze na seans „Imperium kontratakuje" ojciec karmi go kolejną opowieścią o kwazarach, czarnych dziurach i drogach mlecznych. Chwilę później obaj oglądają film, po którym „trzynastoletni łeb eksplodował". Następny wybuch przydarza się, gdy tatulek przynosi do domu kalkulator dysponujący dużą (jak na tamte czasy) mocą obliczeniową, LED-owym wyświetlaczem i... wbudowaną w ramach ciekawostki „grą w okręty", jaką być może uskutecznialiście w szkolnych zeszytach. Ot – odgadnij współrzędne, pod jakimi kryje się flota przeciwnika.

Dla ówczesnych dzieciaków nie jest to nic wielkiego, w końcu ogrywają one na Atari 2600 cudeńka pokroju Asteroids czy Space Invaders. Ale w domu Gilbertów uczciwa maszyna do gier nie pojawi się jeszcze przez kilka lat. Być może dlatego, nie mogąc radośnie psuć oczu graniem w Ponga przed telewizorem, latorośl zaczyna wraz z kumplami z podwórka kręcić amatorskie filmy, jakie „montuje" za pomocą żyletki i taśmy klejącej. Gdy jednak smarkacz popełni już kilka fan-fików na temat „Gwiezdnych wojen", pan ojciec nabywa komputer NorthStar Horizon... a młodziutki Ron zaczyna rozkładać na czynniki pierwsze Donkey Konga i Pac-Mana. Następnie zaś: składać je od nowa. (W jego wersji gracz może przechodzić przez ściany, a duchy eksplodują). W liceum tworzy już od podstaw swoje pierwsze amatorskie tytuły. Na studiach poznaje Commodore'a 64 i rozwija język programowania BASIC o ułatwiający pracę moduł Graphics Basic. Jego projekt zostaje wykupiony przez kalifornijską firmę Human Engineered Software, która zaprasza Gilberta juniora do współpracy. W mieście prostytutek, rock'n'rolla i kokainy Ron rozpoczyna swoją wielką przygodę z gamedevem, która trwa...

Ten, który doskonale wiedział, „dlaczego przygodówki ssą".

...pół roku

Po tym czasie pracodawca pokazuje przyszłej legendzie drzwi, a ta z podkulonym ogonem przybywa do rodzinnego gniazda w Oregonie. Powróciwszy na studia, rozsyła skromne CV rozmaitym firmom w branży. Efektem jest rozmowa telefoniczna, która na zawsze zmieni historię gatunku gier. W słuchawce Gilberta wybrzmiewa głos pracownika Lucasfilm Games, który to głos oferuje mu pracę w oddziale zajmującym się grami na Commodore'a 64. Ron wsiada w samochód i jeszcze tego samego dnia powraca do Hotelu California (co za samotne miejsce!).

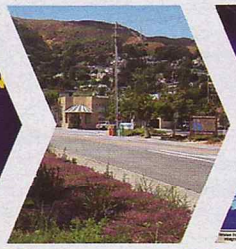
Lucas nie jest jeszcze manufakturą gwiezdnowojennego chłamu, ale pracodawcą dającym artystom wolność, z czego Gilbert (jak i inni tuzowie studia, w tym panowie Winnick, Schafer i Grossman) skwapliwie zresztą korzystają. Po skleceniu portów zapomnianych przez historię Koronis Rift i The Eidolon Ron zalicza gościnny występ w filmie „Ewoks: The Battle of Endor" (nie pytajcie, po prostu nie pytajcie...). Następnie puka do drzwi...

Posiadłości Szaleńca!

Przywitajmy oklaskami Maniac Mansion, tytuł, który na zawsze zmienił przygodówki. Tak po prawdzie jednak – **najbardziej rewolucyjna nie była sama gra, ale... jej silnik. SCUMM** (Script Creation Utility for Maniac Mansion) stał się fundamentem wszystkich point'n'clicków studia aż do roku 1997. Engine korzystał z graficznego interfejsu, jaki na dobre zażegnał patologię znaną z przygodówek Sierry: konieczność ręcznego wpisywania komend. W jej miejsce pojawiło się zajmujące 1/3 ekranu okno z poleceniami w rodzaju „otwórz", „zamknij", „podnieś" czy „przeczytaj". Z technologii korzystają dwa kolejne klasyki opatrzone sygnaturą Gilberta: Zak McKracken (pachnąca twórczością Douglasa Adamsa komedia science fiction) oraz Indiana Jones and the Last Crusade (luźna egranizacja „Ostatniej krucjaty" Spielberga).

W czasie wolnym od spisywania przygodowej ustawy zasadniczej Gilbert

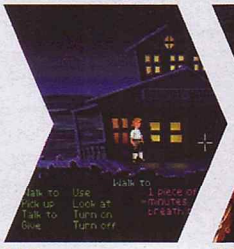
1964
W Oregonie rodzi się przyszły mesjasz point'n'clicków.



1983
Gilbert tworzy Graphics Basic i przenosi się do Kalifornii.

1987
Premiera Maniac Mansion (a zarazem silnika SCUMM!).

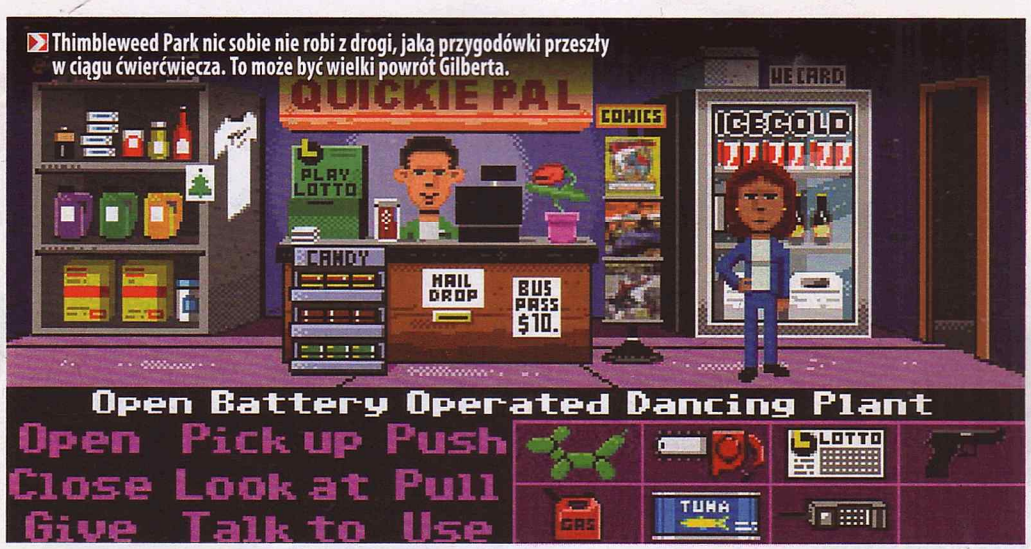
1989
Gilbert pyta: „Dlaczego gry przygodowe ssą?". I sam sobie odpowiada.



1990
Zwodowanie The Secret of Monkey Island™. Udane!

1991
Udany abordaż Monkey Island 2™: LeChuck's Revenge™.

1993
Gilbert zakłada Humongous Entertainment.



Thimbleweed Park nic sobie nie robi z drogi, jaką przygodówki przeszły w ciągu ćwierćwiecza. To może być wielki powrót Gilberta.

pochłania pirackie filmy z Errolem Flynnem, zaczytuje się w „Na nieznanych wodach" Tima Powersa i zalicza przejażdżkę kolejką „Piraci z Karaibów". W wyniku luźniejszego weekendu powstaje zarys scenariusza o pechowym piracie, silnie wyżej wymienionymi atrakcjami inspirowany. Gilbert popełnia też artykuł zatytułowany „Dlaczego gry przygodowe ssą?".

I zatrzymajmy się w tym miejscu

The Secret of Monkey Island™ jest poniekąd pokłosiem powyższego tekstu, a jednocześnie próbą (udaną!) **głębokiej reformy gatunku**. W swojej publikacji Gilbert bezlitośnie punktuje wady ówczesnych point'n'clicków: skrajną liniowość i „tunelowość" (bohater przemieszcza się od małej lokacji z zagadką do kolejnej małej lokacji z zagadką), absurdalnie nielogiczne łamańce głowy, konieczność ręcznego wpisywania komend, niejasność celów, jakie powinniśmy zrealizować, brak nagród za postępy oraz wszechwiedzę bohaterów (którzy – zdaniem Gilberta – powinni poznawać uniwersum tak samo, jak poznaje je gracz). Słowem: Małpia Wyspa™ powstaje w opozycji do tytułów z katalogu Sierry, przygodowego magnata, który powielał powyższe praktyki właściwie we wszystkich swoich słynnych sagach (King's Quest, Space Quest, Police Quest).

Guybrush Threepwood™, Potężny Pirat™, zareagował na każdą z tych bolączek. Wylądowawszy na Wyspie Mêlée™, **trafialiśmy do względnie otwartego świata, w którym realizowaliśmy równolegle trzy zadania** – poszukiwanie skarbu, zdobywanie statuetki oraz walkę z mistrzynią fechtunku. I mogliśmy je wykonywać w dowolnej kolejności. W dodatku – dzięki SCUMM-owi – by je zrealizować, gracz nie musiał szukać w głowie dziesiątek synonimów, łamigłówki były zabawne, ale nie frustrująco absurdalne (kto pamięta, jak opuścić morskie dno, może sobie w moim imieniu przybić piątkę). Gra co i rusz nagradzała nasze działania kolejnymi postaciami i lokacjami, a wiele dowcipów (chociażby te o walczeniu jak krowa™, trzygłowej małpie™, sprzedawaniu porządnych, skórzanych kurtek™ czy możności wstrzymania oddechu na 10 minut™) na stałe weszło do kanonu przygodowych wiców. Gdyby nie ten tytuł, nie powstałyby Simon the Sorcerer, Sam & Max, Discworld, Ankh, Deponia, Jolly Rover, The Book of Unwritten Tales, A Vampyre Story...

I wiele, wiele, wiele innych

Małpia Wyspa™ to nie był przygodowy fajerwerk, ale bomba wodorowa! Wierchuszka Lucasa niemal natychmiast powierzyła zespołowi (w którym zasiadali również Tim Schafer, obecnie głowa, szyja i broda Double Fine, oraz Dave Grossman, późniejsza gwiazda Telltale) produkcję kontynuacji. **LeChuck's Revenge™ okazała się pod każdym względem lepsza** – dłuższa, bardziej wysmakowana wizualnie (pojawiły się ręcznie rysowane tła) i lepiej brzmiąca (wprowadzała system iMUSE, synchronizujący muzykę z wydarzeniami na ekranie). W dodatku kończyła się jednym z najlepszych cliffhangerów w historii gatunku, co sprawiło zresztą, że skrzynkę pocztową studia zapchały listy z prośbami o jak najszybsze wyjaśnienie sytuacji. Całkiem zatem logiczne, że po ukończeniu tytułu...

Triumwirat się rozpadł

Schafer i Grossman ruszyli ku produkcji kontynuacji Maniac Mansion, zatytułowanej Day of the Tentacle (recenzję jej odświeżenia mogliście przeczytać w CDA 06/2016). Gilbert natomiast zbuntował się przeciwko rewolucji, którą sam wywołał, i rozstał się z LucasArts. Założywszy studio Humongous, próbował skusić dziecięcych fanów wskazywania i klikania. Mimo że serie Freddi Fish, Pajama Sam i Fatty Bear prezentowały pewną wartość edukacyjną (i komediową), artystycznej furory jednak nie zrobiły (choć sprzedały się w 15 milionach egzemplarzy).

Sam Gilbert zajmował się głównie biznesową stroną przedsięwzięcia, ewentualnie zasiadał w zespole programistów. Pióro schował do szuflady aż do czasu premiery epizodycznego Penny Arcade Adventures, przy którym pełnił funkcję „konsultanta" (wraz z jego autorami stworzył również DeathSpanka, diablopodobną kpinę z hack'n'slashów). W 2010 odgrywał dość niejasną rolę „wizytującego profesora małpologii" przy Tales of Monkey Island™ autorstwa Telltale Games. Następnie skumał się na chwilę z Schaferem, w którego Double Fine wyreżyserował The Cave, platformówkę czerpiącą z klasycznych tytułów wujka Lucasa (stąd wielość potencjalnych protagonistów i pewna nieliniowość). Na pełnoprawny powrót czekaliśmy, czekaliśmy i...

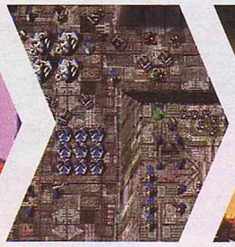
...dalej się nie doczekaliśmy Czy Gilbert ma jeszcze coś do powiedzenia? Trudno orzec. Nieliche nadzieje budzi zapowiadany na styczeń Thimbleweed Park, „duchowy następca" Maniac Mansion, za którym stoją Naprawdę Duże Nazwiska – Gary Winnick (współautor MM), David Fox (programista Indy'ego Jonesa) oraz Mark Ferrari (autor tła do Looma i Małpiej Wyspy™).

Co dalej? Żegluga ku znanym lądom. Gilbert ustawicznie deklaruje w wywiadach, że ma chęć ponownie wyprawić się w rejs na Monkey Island™ i dopisać do przygód Guybrusha™, Elaine™ i LeChucka™ kolejne linijki. Równocześnie upiera się, iż wszystko, co zrobiono z marką bez jego udziału, jest niekanoniczne i be. Ostatnio zaapelował nawet do Disneya, aby ten odsprzedał mu prawa do serii. (Tu powinno pojawić się zdanie podsumowujące, ale zostawiłem je w innych spodniach). |CDA|

„NIE JESTEM RONEM GILBERTEM"
~Tim Schafer
o niebyciu Ronem Gilbertem.

1994
Gilbert dalej jest w Humongous Entertainment.

1996
Gilbert wciąż jest w Humongous Entertainment.



1998
...Nadal w Humongous. Ale dłubie przy serii Total Anihilation.

2008
Projektant zalicza powrót przy Penny Arcade Adventures.

2009
„Wizytujący profesor małpologii" wizytuje Tales of Monkey Island™.

2010
The Cave zbiera niezłe recenzje, acz to nie ten sam Gilbert co kiedyś...

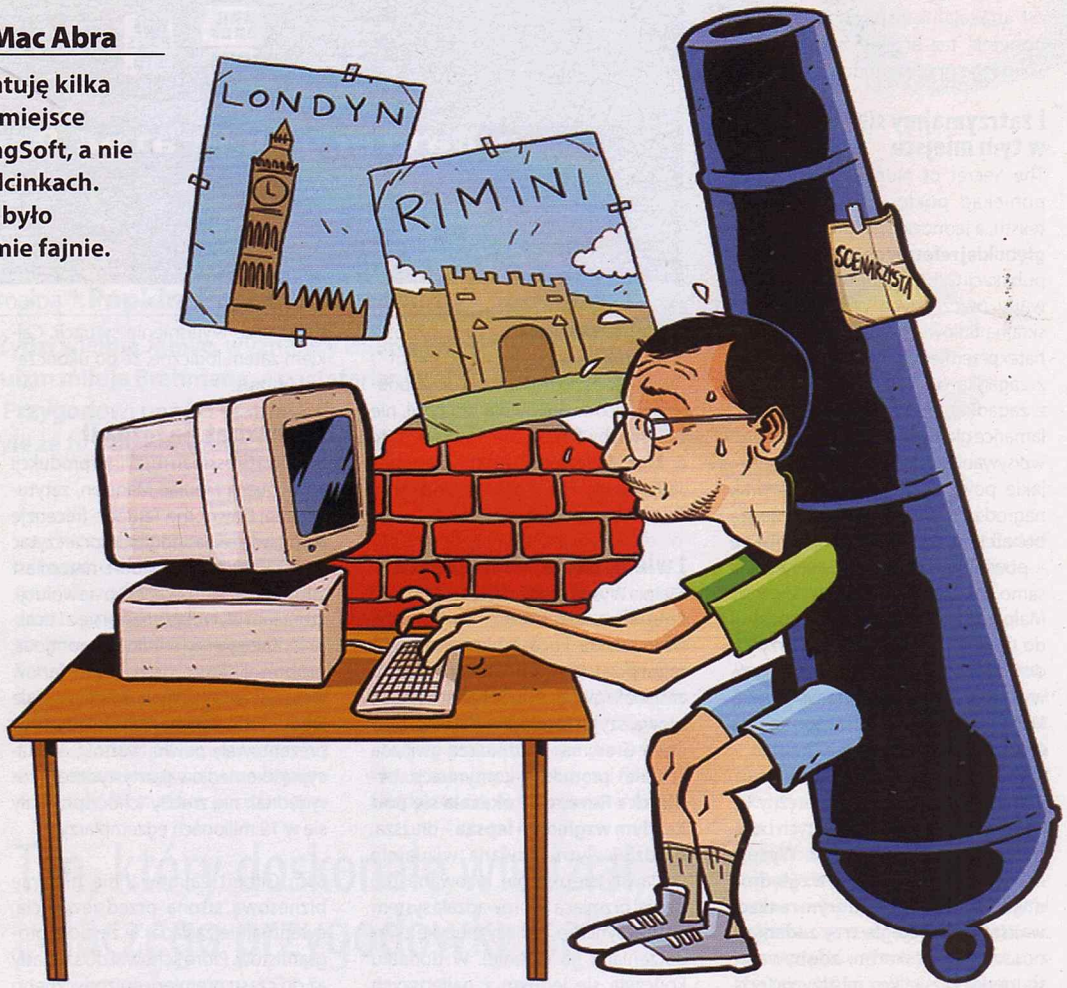
2014
Udana zbiórka na Thimbleweed Park, wyga znów jest na chodzie!

Jak zostałem działem (oraz inne dziwne historie)

Sekretne życie twórców gier, **część 6**

Wspomina z lekkim dreszczem: **Mac Abra**

W ostatniej części cyklu prezentuję kilka anegdot i zdarzeń, jakie miały miejsce w czasie mej pracy w Leryx LongSoft, a nie zmieściły się w poprzednich odcinkach. Było śmiesznie, było strasznie, było dziwnie. A czasem nawet w sumie fajnie. Choć nie za często.



Rys.: Michał Ambrzykowski

Początek i koniec

Geneza powstania LongSoftu, prosto od naocznego świadka owego wydarzenia (Wojciech Sypko – programista, obecnie w CDP Red, kiedyś w LL).

„Ideą założenia firmy tworzącej gry zaraziłem Długiego(*) i Leona, kiedy popijaliśmy piwo. Łączyła ich osobliwa więź – Długi był jednym z nielicznych (ale niejedynym) absolwentem informatyki, kierunek oprogramowanie, który nie miał pojęcia o programowaniu. Ale za to miał niesamowite zdolności PR-owe. Leon był genialnym programistą, ale z zerowymi zdolnościami komunikacyjnymi. Razem stanowili całość – Leon pisał programy, a Długi je »sprzedawał« na zaliczeniach i innych tego typu jasełkach (praca w zespołach przeważnie była dopuszczalna)".

(*) Ksywka OberSzefa nr 1, stąd zresztą pochodzi nazwa firmy LONGsoft.

I parę słów o końcu firmy:

„Entuzjazm po prostu kipiał, ale jego fala rozbiła się o brak organizacji i zaplecza jak o falochron. Generalnie każdy wtedy robił, co chciał, a jak się to komuś nie podobało, to się obrażał. Finalnie wszyscy szefowie z Wielkiej Trójki pobrażali się na siebie śmiertelnie i firma rozsypała się jak domek z kart".

Inspiracje

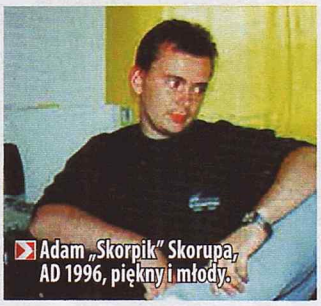
Szefa nr 1 w LL mogę śmiało tytułować Wielkim Inspiratorem. Np. pewnego dnia przyszedł na zebranie z koncepcją, że **będziemy tworzyć grę bazującą na... snach jego 2-letniego syna**. Serio. Nie zdradził jednak, co to za sny, jaki będzie to rodzaj gry i jak będzie wyglądała komunikacja ze „scenarzystą", bo sam o tym szybko zapomniał. (Ku mej wielkiej uldze, bo na myśl, że będę musiał przerabiać gaworzenie dwulatka na scenariusz, zrobiło mi się słabo). A to dlatego, że... dostał nową grę. Prawie każdy premierowy tytuł, który ogrywał, stawał się dlań Obiektem Inspiracji. Takiej w stylu „Widzieliście ten interfejs? Za-**-bis--ty!!! Musimy mieć podobny. Wywalcie to, coście dotąd wymyślili, i zróbcie nowy, żeby też było takie kółeczko z ikonami akcji jak tu i żeby też je można było obracać myszą, kumacie!". Sfrustrowani twórcy Lwa poszli w końcu z cichą petycją do reszty szefów, żeby mu nie podrzucali za często nowych gier, bo nie da się pracować.

Carmageddon

Najbardziej traumatyczne doświadczenie z tych dwóch lat? Zima 1994/95. Nawaliła nam wielkoformatowa drukarka i posłano mnie wraz z programistą, bym dostarczył ją do serwisu (mieszczącego się gdzieś na totalnym „zatyłku" pod Wrocławiem, dosłownie pośrodku niczego). Pojechałem samochodem jednego z szefów. Przy czym byłem wówczas kierowcą z paromiesięcznym stażem, który zrobił prawo jazdy na maluchu i nigdy niczym innym nie jeździł. A posadzono mnie za kierownicą Poloneza, którym może Mieszko I nie jechał na chrzest, ale Sobieski pod Wiedeń już pewnie by mógł. Z wszystkich przyrządów na desce rozdzielczej działały w nim – z grubsza – kierunkowskazy. Dość powiedzieć, że jakieś pół roku później z tego samochodu przy rozruchu... wypadł silnik, bo rozsypało się pod nim całkowicie przerdzewiałe podwozie. Opony oczywiście uniwersalne (zimówki to wtedy była fanaberia bogatych) i do tego solidnie zużyte. I tym czymś przebiłem się (ze śmiercią w oczach, modląc się, by drogówka się nie trafiła) przez cały Wrocław, a potem zjechałem na zaśnieżone i oblodzone polne drogi, gdzie truposz ów regularnie wpadał w poślizgi. Ale że jechałem góra 15 km/h po

Dwaj graficy (na czerwono) i jeden OberSzef (na niebiesko). Grafik środkowy nazywał się Bratek, ale my wołaliśmy na niego „Psubratek". :)

Tomek „Lazur" Piętek mało nie oślepł, robiąc sobie zdjęcia oka (z bliska, z fleszem) wykorzystane na okładce Clasha.


Adam „Skorpik" Skorupa, AD 1996, piękny i młody.

pustej drodze, to jakoś dawałem radę. Programista coś tam pogodnie do mnie gadał, nawet nie wiedząc, jak bliski byłem tego, by wyskoczyć z auta w biegu, uciec z krzykiem i nigdy nie wrócić. Po przyjeździe do firmy autentycznie **musiałem w toalecie wyżąć podkoszulek**, bo był mokry od potu tak, jakbym go właśnie wyjął z pralki. Po odbiór pojechał na szczęście ktoś inny. Przeżył.

Byłem działem!

Niespodziewanie w firmie pojawił się nowy pracownik. Grafik? Animator? Programista? Muzyk? Nie. Jak się okazało, był to ktoś dużo bardziej niezbędny – Kierownik Działu Scenarzystów. W ten oto subtelny sposób się dowiedziałem, że właśnie **zostałem działem. Jednoosobowym.** Na czym polegała kierownicza rola mego następnego szefa? (W tym momencie miałem ich – uwaga – pięciu(*))? Ot, tworzył mi tak raz w tygodniu kolejny spory druczek do wypełnienia typu „analiza dnia pracy", gdzie z dokładnością do pięciu minut musiałem opisywać, co robiłem w każdym dniu i jakie są tego efekty. A gość to zbierał, czytał, porównywał i na przykład z pełną powagą wytykał, że w tym tygodniu mam o 30% gorszą wydajność niż w poprzednim, bo napisałem o pięć stron scenariusza Clasha mniej. I nie wyjaśniłem, co robiłem w środę pomiędzy 8:55 i 9:05. I tak (nie)dobrych parę tygodni, aż do OberSzefów w końcu dotarło, że to totalny idiotyzm(**). I pan ten, choć nadal formalnie był Kierownikiem Działu Scenarzystów, robił odtąd już tylko to, co faktycznie potrafił – był adminem(***). Sugestię, że stworzono dla niego ową kierowniczą fuch... funkcję (z odpowiednio kierowniczą pensją, jak mniemam) dlatego, że znał się z jednym z Szefów i nie wypadało, by był szeregowym pracownikiem, odrzucam stanowczo jako wredną insynuację.

(*) Trzech głównych, ów kierownik, a będąc w ekipie Clasha, formalnie podlegałem też jego reżyserowi. Jeszcze nigdy tak wielu nie szefowało tak nielicznemu.

(**) Może troszkę pomogło, że cokolwiek wtedy Szefowie ode mnie chcieli, nieodmiennie odpowiadałem w klimatach: „OK, wezmę się do tego – jak tylko zakończę wypełniać ten nowy druczek mego kierownika".

*(***) „I co znowu sp***iłeś, kretynie?!" – jego standardowa reakcja na zgłoszony przez kogokolwiek z ekipy problem ze sprzętem/siecią. Z czasem się ucywilizował i nawet sensownie wkomponował w zespół, choć nie będę twierdził, że cieszył się ogólną sympatią.*

Totalne odjazdy!

Pewnego dnia, latem 1995, zostałem wezwany do biura szefów, nieoficjalnie zwanego przez nas z japońska Yamaha(ma). Poszedłem w kwaśnym humorze, gdyż w owym czasie mniej więcej raz w tygodniu każdy z nas stawał tam na dywaniku, by wysłuchać, jak fatalnie pracuje, opiernicza się, jest mało kreatywny, nie stara się itd.

– Masz ważny paszport? – zapytał szef na powitanie.

– Yyy... mam – odparłem zdziwiony, usiłując zrozumieć, do czego zmierza ta rozmowa.

– To pakuj się. Za tydzień **jedziesz do Włoch. Na wczasy. Na koszt firmy**(*). – doprecyzował z miłym uśmiechem. Żałuję, że nie mogłem wtedy zobaczyć wyrazu swej twarzy.

Już wyjaśniam: w pierwszej części tego cyklu wspomniałem, że Leryx był właścicielem m.in. małego biura podróży. Biuro to wykupiło wczasy w Rimini. Ale nie sprzedawały się najlepiej. Nie wytłumaczę wam dokładnie, na czym polegał problem biura. Z tego, co pamiętam, to obowiązywał wtedy jakiś dziwny przepis, że nie wpuszcza się do Włoch autokaru turystycznego spoza UE, jeśli nie ma w nim co najmniej 50% zajętych miejsc. Albo coś równie absurdalnego. Ważne jest to, że biuro sprzedało za mało miejscówek i w efekcie ci, co wykupili u nich takie wczasy z dojazdem firmowym autobusem, nie mogliby przekroczyć granicy. Trzeba więc było w sztuczny sposób zapewnić odpowiednią autokarową frekwencję. Każdy z Leryksa, kto miał paszport, był dorzucany do wycieczkowej puli(**). I tak właśnie z żoną (bo gdy powiedziałem, że sam się nie wybiorę, odpowiedź brzmiała: „jak żona ma paszport, to niech też jedzie") **spędziliśmy za darmo 10 dni nad Adriatykiem. I spora część ekipy LL również.** A sfrustrowana reszta pośpiesznie wyrabiała paszporty. Wspomnę jeszcze blisko 30-godzinną podróż powrotną w samym środku Baaardzo Upalnego Lata. Po paru godzinach w autokarze padła klima, a nie miał uchylanych/otwieranych okien. Mało brakowało, a też bym padł w tej saunie. Ale i tak uważam, że było warto.

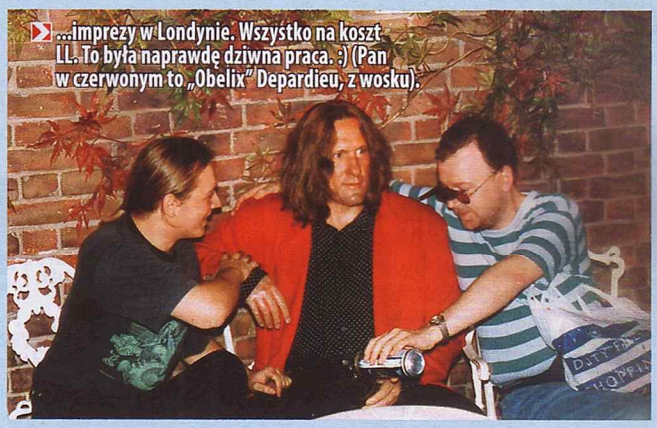
Po powrocie do pracy byłem świadkiem kilku podobnych scenek. Oto przez korytarz idzie jakiś wkurzony zewnętrzny współpracownik, któremu LL zalegał z kasą za usługi. Znika w gabinecie szefów, po czym po 5-10 minutach wychodzi z rozanieloną paszczą. Tak, zgadliście – pieniędzy wprawdzie nie dostał, ale za to jechał do Rimini.

Skoro o dalekich i darmowych podróżach mowa – muszę wspomnieć o bardzo miłym geście właściciela Leryksu, który w nagrodę za ukończenie Lwa Leona w terminie i żwawo zmierzające do finału prace nad Clashem posłał we wrześniu 1996 **na własny koszt całą ekipę LL na tydzień do Londynu**, firmowym autokarem, opłacając też noclegi. Aż pięć dni spędziliśmy na zwiedzaniu miasta (większość tego czasu wędrowałem po Imperialnym Muzeum Wojny i nie żałuję), a potem dwa dni na targach elektronicznych ECTS. Szacun dla tego pana!

Dolce vita w Rimini...

(*) W 1996 takie zagraniczne wczasy nad ciepłym morzem to było coś bardzo luksusowego. To jakby teraz pojechać – bo ja wiem? – na safari do Afryki czy na Karaiby. Na koszt firmy do tego. Czad, nie?

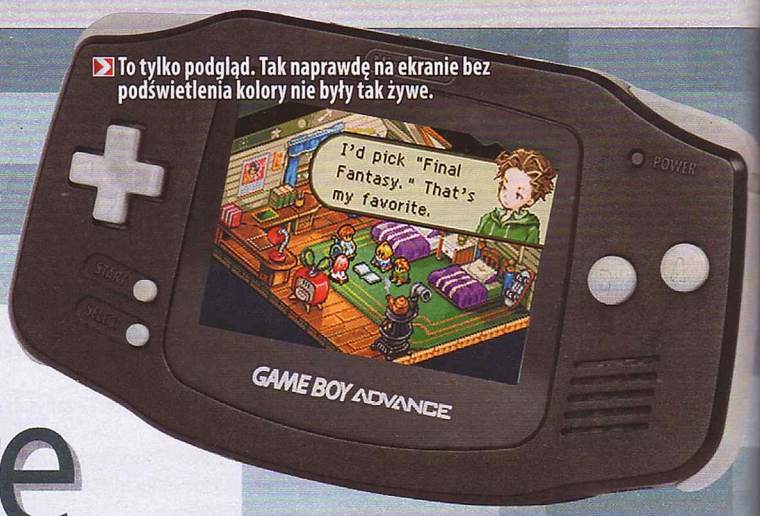
(**) Dlaczego po prostu nie oddano kasy tym, co wykupili wczasy, i nie odwołano całej imprezy? Kompletnie nie wiem, ale widać to się mniej opłacało niż darmowe wczasy dla pracowników.


...imprezy w Londynie. Wszystko na koszt LL. To była naprawdę dziwna praca. :) (Pan w czerwonym to „Obelix" Depardieu, z wosku).

Prawem i lewem

W czasie, gdy szefostwo zaczęło coraz bardziej nas „cisnąć", **staliśmy się z konieczności ekspertami od prawa pracy**. Bo co jakiś czas mieliśmy spotkanie, na którym słyszeliśmy np.: „od dziś zostajecie w pracy 20 minut dłużej". Uzasadnienie? „Bo jak jecie śniadanie, to nie pracujecie, więc macie to odrabiać". Wyciągamy Kodeks pracy: „Chwila, w czasie ośmiu godzin pracownik ma prawo do 15-minutowej płatnej przerwy śniadaniowej. O, tu jest ten przepis". „Pokażcie. Faktycznie...". Ale nie tylko my czytaliśmy tę książkę do poduszki. Pamiętam, jak ogłoszono nam, że odtąd wszystkie soboty są pracujące(*). „Bo w kodeksie jest paragraf, że możemy tak zrobić" – jak radośnie oświadczył szef, pokazując go palcem. Ale zrzedła mu mina, gdy my szybko pokazaliśmy kolejne: że albo dostaniemy za owe soboty wolne dni w innym – nie za odległym – czasie, albo będą musieli płacić za każdą 150% dniówki. „Hmmmpf... dobra, nie było sprawy". **|CDA|**

(*) I nie chodziło o tzw. crunch, kiedy na czas jakiś zapomina się o ośmiogodzinnym dniu pracy, weekendach itd., a tyra się do oporu, żeby skończyć grę w wyznaczonym terminie. Nie, mieliśmy mieć odtąd stały sześciodniowy tydzień pracy – oczywiście za tę samą co wcześniej płacę.



To tylko podgląd. Tak naprawdę na ekranie bez podświetlenia kolory nie były tak żywe.

ŚREDNIOWIECZE: 1998-2005

Sukcesy małe i duże

Na szczęście nie spalił kołdry: **spikain**

Po zwycięstwie Game Boya nad Game Gearem i Lynksem nastały czasy pokoju. Monopol na przenośne granie pozostawał w dłoniach Nintendo. Firma nie mogła jednak spocząć na laurach, bo wrogowie mnożyli się jak króliki. Na drugą stronę barykady przeszedł też wieloletni sprzymierzeniec...

W razie czego urodziny mam w lutym.

Na przełomie wieków nikt nie miał wątpliwości, jakiego handhelda sobie kupić. **Game Boy (oraz jego młodsi bracia, w tym Game Boy Color) bezsprzecznie wygrał wojnę konsol przenośnych** i nie pozostawił żadnych jeńców. Atari po dwóch nieudanych Lynksach zupełnie zrezygnowało z produkcji handheldów, a Sega postanowiła zaryzykować i w 1995 roku wydała Nomada – miniaturową wersję Segi Mega Drive obsługującą te same kartridże. Niestety firma nie wyciągnęła wniosków z porażki Game Geara – jeżeli sześć baterii AA pozwalających na cztery godziny zabawy brzmi jak koszmar, to nietrudno wyobrazić sobie, jak w latach 90. potencjalni nabywcy reagowali na wieść o tym, że tym razem czas ten skrócony został do dwóch godzin (przy takiej samej liczbie baterii). A był to tylko jeden z wielu problemów Nomada.

Pusta generacja

Po kolejnej porażce Sega na zawsze zrezygnowała z handheldów – chyba że liczymy wydawane do dziś kiepskiej jakości licencjonowane urządzenia z wbudowanymi grami z Master Systemu i Mega Drive'a. Sprzedaż prawdziwych, własnych konsol przenośnych japońska firma zakończyła w 1999 roku. Szczerze mówiąc, była to najlepsza decyzja, jaką można było podjąć, bo dwa lata później... ale nie wyprzedzajmy faktów.

Niemal pusty rynek handheldów nie mógł przecież pozostać na wyłączność Nintendo. Dzięki odejściu Atari i Segi przy stole zrobiło się wystarczająco wiele miejsca dla innych pretendentów. Albo przynajmniej tak się im wydawało. SNK, które posiadało już całkiem pokaźną bibliotekę gier na swoich automatach, postanowiło wydać Neo Geo Pocket (1998), aby rok później zastąpić je Neo Geo Pocket Color. Co ciekawe, w przedsięwzięciu tym wsparła firmę Sega... i właściwie tylko ona. Żaden inny duży wydawca nie pokusił się o wydawanie gier na handheldy SNK, więc zainteresowanie konsolą nie było zachwycające (razem ze zwykłym Pocketem jedynie 2 miliony egzemplarzy).

Neo Geo Pocket Color był niezwykle interesującym urządzeniem. Nie miał co prawda podświetlenia, ale na tym właściwie kończyły się minusy. Na dwóch bateriach AA wytrzymywał nawet 40 godzin (!), ale oprócz tego wymagał dodatkowej baterii CR2032 (to jedna z tych płaskich, okrągłych) do podtrzymywania pamięci zapasowej oraz zegarka. Przyciski były dość wygodne – do dziś szczególnie ciepło mówi się o lewej stronie handhelda, na której zamiast D-pada znalazł się... analog. Nietypowy, klikający. Nie nadawał się oczywiście do wszystkiego, ale do bijatyk – wyśmienicie.

NGPC był też jednym z pierwszych „zaawansowanych" handheldów z własnymi, powiedzmy, systemami operacyjnymi. Można było przejrzeć sobie kalendarz, nastawić budzik, a nawet wygenerować horoskop. Funkcje te nie zbawiły jednak konsoli – w USA i Europie zakończyła żywot w 2000, w Japonii w 2001 roku. No dobra, niech będzie: 2 miliony sprzedanych handheldów przy zaledwie trzech latach na rynku to przyzwoity wynik.

Brzydkie kaczątko, cudowny łabędź

Cofnijmy się jednak do 1996 roku. Gunpei Yokoi, autor dotychczasowych przenośnych sukcesów Nintendo (Game & Watch, Game Boy), odchodzi z firmy, aby założyć własną. Koto Laboratory, bo tak ją nazwał, zaczęło pracować nad własnym handheldem. Trzy lata później wydany został WonderSwan – konsolka z monochromatycznym, czarno-zielonym ekranem zdolnym wyświetlać aż osiem odcieni szarości (a więc dwa razy więcej niż Game Boy). WonderSwan wyglądał dziwacznie i miał dwa zestawy przycisków zastępujących D-pad (którego Yokoi nie mógł użyć – patent należał do Nintendo). Pozwalało to grać na konsoli zarówno poziomo, jak i pionowo. Urządzenie zasilane było zaledwie jedną baterią AA, która umożliwiała zabawę w najlepsze przez 30-40 godzin.

WonderSwan był w pewnym sensie sukcesem – konsola ukazała się wraz z biblioteką ok. 50 gier (na starcie!), głównie od Bandai, które wydawało urządzenie we współpracy z Koto Laboratory, ale na przestrzeni lat wsparcie zapewnili też inni duzi wydawcy, jak Namco, Banpresto czy Koei. Kolejną wersję Łabędzia – WonderSwan Color – zalały już produkcje od Square (między innymi cztery pierwsze Final Fantasy), Segi oraz Sammy (Guilty Gear). Nic więc dziwnego, że choć **konsola nigdy nie opuściła Japonii**, a żyła tylko cztery lata (1999-2003), to wszystkie trzy wersje – dwie wspomniane oraz SwanCrystal – znalazły łącznie 3,5 miliona nabywców. SwanCrystal przestał być wspierany po tym, jak przegrał walkę po ukazaniu się kolejnej konsoli największego konkurenta.

Żywot Game Boya Advance był krótki, ale owocny.

Ciekawostka

N-Gage do dziś pozostaje jednym z niewielu sprzętów, których... nie da się emulować. Po prostu nie powstał emulator obsługujący tę platformę. Jeżeli więc chcecie pograć sobie w te gry, musicie kupić swojego N-Gage'a. Co, na marginesie, serdecznie polecam, bo jest to znacznie fajniejsza konsolka, niż zwykło się mówić.

Dwie dłonie, trzydzieści dwa bity

Game Boy Advance był – z perspektywy czasu – dość dziwacznym urządzeniem. Na stacjonarkach Nintendo używało czterech przycisków (ABXY) już przecież od jedenastu lat, tymczasem GBA otrzymało tylko dwa, jak jego poprzednicy. Utrudniło to trochę przenoszenie na tę platformę gier wymagających większej liczby przycisków, choć niektórzy twórcy np. bijatyk radzili sobie, korzystając z L i R, które po raz pierwszy zagościły na handheldach firmy. Wszystkie trzy wersje Game Boya Advance miały swoje zalety i wady – gdyby powyciągać z nich to, co najlepsze, powstałby handheld doskonały.

Klasyczny Game Boy Advance był poziomy, nadzwyczaj wygodny i kompa-

GBA SP miało ekran jak żyleta (model AGS-101) lub lekko tępa żyleta (AGS-001).

tybilny wstecznie z grami z obu poprzednich Game Boyów. Nadal miał jednak ekran bez podświetlenia (w razie gdybyście się zastanawiali: Nokia 3210 – 1999 rok). Wyżej podpisany próbował zarywać nocki, zagrywając się w Pokémon LeafGreen pod kołdrą (bo mama), z włączoną lampką. Był to zły pomysł z dwóch powodów: po pierwsze co jakiś czas trzeba się było wynurzyć, bo bardzo szybko brakowało powietrza, a po drugie zdarzyło mi się parę razy zasnąć. Z rozgrzaną lampką pod kołdrą. Tak.

Game Boy Advance SP dostał podświetlenie – najpierw gorsze, bo „z boku" (model AGS-001), potem lepsze, bo rzeczywiście pod ekranem (model AGS-101). Oprócz tego konsolka miała akumulatorek zamiast miejsca na baterie AA – z wyłączonym światłem wytrzymywała nawet do 20 godzin, więc kilka godzin dłużej niż zwykłe GBA (ok. 15 godzin, chociaż oczywiście zależało to od baterii), ale po odpaleniu podświetlenia – dwa razy krócej. Akumulator oznaczał, że konsola jest mniejsza, a ponadto Nintendo postanowiło powrócić do pomysłu z linii Game & Watch i dodać urządzeniu zawias. Wymiary takiej zamkniętej muszli wynosiły zaledwie 8,4 x 8,2 x 2,44 cm, więc bez problemu mieściła się w kieszeni. SP miał też lepszy krzyżak (to opinia, nie fakt), gorsze przyciski L/R (to fakt, nie opinia), a na dodatek wyrzucono z niego wejście na słuchawki (i wyprodukowano przejściówki).

Game Boy Micro należał do szóstej generacji konsol, choć wydany został już po następcy GBA, Nintendo DS. Micro był znacznie mniejszy, ale znowu poziomy i jakimś cudem diabelnie wygodny nawet w większych dłoniach. Miał jeszcze lepsze podświetlenie nieco mniejszego ekranu, na którym gry były mniej rozpikselizowane, ale siłą rzeczy trzeba się było uważniej przyglądać. GB Micro miał bardzo wygodne przyciski, różne poziomy podświetlenia i wejście słuchawkowe. Co więcej, Nintendo zauważyło, że jest cool i postanowiło uczynić go dodatkowo trendy, więc dorzuciło mu wymienny przedni panel, który można było dostosować do swojego lifestyle'u. **Byłby więc najlepszym handheldem w historii, gdyby nie to, że zupełnie wyrzucono z niego wsteczną kompatybilność.** Zajmował niewiele mniej miejsca od gameboyowego kartridża, ale ceną za taki rozmiar był brak wbudowanego Game Boya Color, który krył się pod obudową GBA i GBA SP.

Możliwości sprzętowe Game Boya Advance były optymalne. Miał wystarczająco mocy (32 bity!), żeby twórcy mogli bez problemów realizować dowolny pomysł na produkcję w 2D, ale nie na tyle, żeby opłacało się robić na nim gry 3D. Przez to wiele tytułów tamtych czasów zdawało się wykorzystywać maksymalnie potencjał sprzętu. Wystarczy zerknąć na gameplay z opisywanego przeze mnie niedawno Golden Suna (bit.ly/1tfkM1U) albo Yggdra Union (bit.ly/1tfluw0), w którym na niewielkim ekranie GBA zmieszczono tak wiele elementów, że trudno w to uwierzyć.

W podsumowaniu sprzedaży handheldów na świecie Game Boy Advance odstaje nieco od innych konsolek Nintendo. Sprzedano niecałe 120 milionów jego przodków, a następca – o którym szerzej w następnym numerze – przebił nawet tę liczbę. Tymczasem wszystkie wersje Game Boya Advance to „zaledwie" 81,5 miliona egzemplarzy. Jest tylko jeden szkopuł: w 2004 roku, trzy lata po tym, jak do sklepów trafiło GBA, odbyła się premiera Nintendo DS. Sprzedaż Game Boya Micro (który wydany został dopiero w 2005) to nędzny ułamek ostatecznego wyniku (2,42 mln). GBA odniosło więc sukces niepozorny, ale ogromny – i pozostawiło po sobie wielką bibliotekę tytułów, które wypada znać.

Confusing people

Swojego handhelda spróbowała też zrobić Nokia. **N-Gage, nieślubne dziecko telefonu (pionowy ekran, możliwość dzwonienia i wysyłania SMS-ów) i konsoli przenośnej** (gry sprzedawane na specjalnych kartach) było niewypałem tak głośnym, że większość z nas doskonale zna jego historię. Nokia zaprojektowawszy „coś pomiędzy", nie zdołała stworzyć ani dobrego telefonu, ani handhelda, na którym grać chciałyby tłumy (całkowita sprzedaż obu modeli: 3 miliony). Mimo niezłego wsparcia zewnętrznych twórców (Tomb Raider, Tony Hawk's Pro Skater, Civilization, Crash, Splinter Cell, Sonic, The Sims...) **urządzenie było raczej wyśmiewane**. Nie pomagały idiotyczne rozwiązania – slot na karty umieszczony pod baterią (naprawdę!) czy słuchawka na grzbiecie telefonu, przez którą przykłada się go do ucha „niewłaściwą" stroną i wygląda się jak kretyn.

Na początku tego wieku handheldy miały się doskonale, a większość puli zgarnęło Nintendo. A co by było, gdyby nagle na rynku wyrósł znacznie mocniejszy, nieprzebierający w środkach konkurent? Znacznie poważniejszy niż Sega, Atari, SNK i Koto razem wzięte? Pozwolę sobie na odrobinę dramaturgii: dowiemy się za miesiąc. |CDA|

Drugi plan

Game Park GP32

GP32 było dzieckiem koreańskiej firmy Game Park. Urządzenie ukazało się wyłącznie w Korei Południowej i od 2001 do 2007 roku udało mu się znaleźć tylko 30 tysięcy nabywców, ale było niezwykle interesujące. Miało własny sklep z cyfrowymi grami (kupowanymi przez komputer z podłączonym GP32) i było pod wieloma względami otwarte – wokół konsoli kwitła scena homebrew, amatorzy robili sobie porty gier komputerowych, a nawet emulatory konsol szesnasto- i ośmiobitowych. Nośnikiem nie był kartridż, jak u konkurencji, tylko karty SMC. Był to standard oferujący pojemność od 2 do 128 MB, coś na kształt współczesnych kart SD – dzięki możliwości przekładania nośnika pomiędzy komputerem a konsolą GP32 był więc rajem dla domorosłych twórców.

Tapwave Zodiac

Grupa ludzi z Palm, firmy specjalizującej się w robieniu urządzeń typu PDA, postanowiła zaszaleć i stworzyć własnego handhelda. Zodiac miał być konsolą przenośną dla dojrzałych graczy. O tym, jak bardzo ten pomysł nie wypalił, świadczy fakt, że choć na tej platformie ukazały się takie tytuły jak Tony Hawk's Pro Skater 4, Duke Nukem Mobile, Golden Axe 3 czy Doom 2, to najpewniej większość z was czyta o niej w tej chwili pierwszy raz. Co więc poszło nie tak? Właściwie... trudno powiedzieć. Twórcy przestraszyli się po prostu, kiedy rok po wydaniu swojego produktu zobaczyli konsolki kolejnej generacji Nintendo i Sony. Sprzedali firmę, a o Zodiacu nigdy więcej nie wypowiedziano ani słowa.

V.Smile Pocket

Nasz ulubiony producent „konsol edukacyjnych" przygotował własnego handhelda również pod koniec szóstej generacji. W 2005 roku VTech wydał V.Smile, konsolę stacjonarną, a obok niej wersję Pocket – z ekranem, ale bez portów na dodatkowe pady czy akcesoria. Standardowo, jak to na sprzęcie VTecha, można było na niej pograć w gry na licencji różnych bajek, m.in. „Kubusia Puchatka", „Shreka" czy „Toy Story". W przypadku designu VTech też nie zrobił wyjątku i raczej nie chcielibyście pokazać się z tym ustrojstwem publicznie.

GameKing

Informację o tej konsoli zamieszczam właściwie tylko po to, żeby uspokoić powątpiewających: nie, chińscy producenci klonów nie poprzestali na poprzednich generacjach. GameKing wygląda jak owoc nieszczęśliwej miłości Game Boya Advance, WonderSwana i Neo Geo Pocket, ale szczyt bezczelności firmy Timetop zrozumieć można dopiero po zobaczeniu kartridża. Wygląda identycznie jak kartridże do pierwszego Game Boya – odróżnia się napisem „GAME KING".

RetroPie

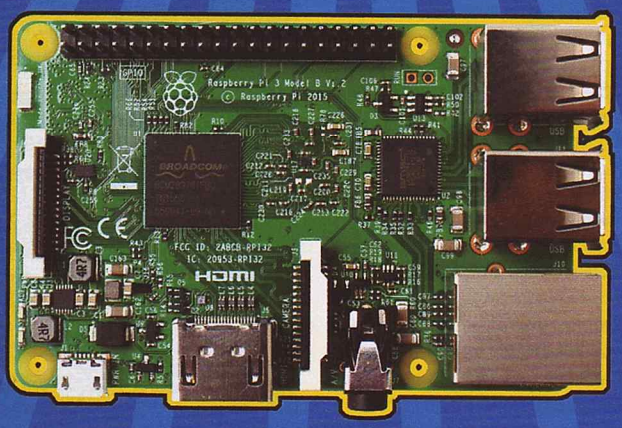
Dzieciństwo w kieszeni

Piksele tarmosi za policzki: **GRT**

Jeżeli kiedykolwiek marzyłeś o własnej konsoli „9999 in 1", w której każda gra to pełnoprawny tytuł, przeczytaj ten tekst uważnie. Dzięki RetroPie wszystkie gry dzieciństwa można upchnąć do małego pudełeczka i traktować jako cyfrowe muzeum. Dla szpanu, dla kanapowego multi, dla chwili nostalgii.

Po uruchomieniu pierwszego tytułu znów na twarzy pojawią się wypieki, a w połowie pierwszego poziomu okaże się, że przez te 20 lat nauczyliśmy się całkiem dużo przekleństw. Nie ma co się oszukiwać – **taki powrót do przeszłości może być tak samo piękny, jak i bolesny**. O ile wcześniej nasza wyobraźnia podpowiadała interpretację zlepków kwadratów, o tyle teraz, mając od kilku lat wszystko w graficznym przepychu i podane na tacy, każdy piksel jest dla nas drzazgą w oku. Mimo to gdy okaże się, że nadal pamiętamy, gdzie są rozmieszczone znajdźki, ukryte przejścia i czekające na nas księżniczki... Dla tych chwil warto zapomnieć o minionych dekadach.

W 2012 roku fundacja charytatywna Raspberry Pi stworzyła pojedynczy obwód drukowany z zamysłem wspierania nauki programowania i informatyki. Mikrokomputer znalazł zastosowanie nie tylko w szkołach, ale także u majsterkowiczów i MacGyverów, którzy ze sprzętu wielkości karty kredytowej potrafią zrobić stacje pogodowe, mózgi robotów czy konsole. I to nie byle jakie konsole, ale prawdziwe „9999 in 1" z ponad pięćdziesięcioma (!) emulatorami starych dobrych czasów. Na fundamentach retrogrania i Raspberry Pi powstał projekt RetroPie, dzięki któremu każdy może po-



Ograj hity z dzieciństwa na jednej retrokonsolce.

brać obraz systemu emulującego, zainstalować na karcie pamięci i pocinać w klasyki.

Najpierw sprawunki

Zacznijmy jednak od początku – czyli od zakupu Raspberry Pi. W internecie jest dostępnych kilka wersji i w dużym uproszczeniu zależą one od daty wydania. Im wyższy numerek, tym mikrokomputer będzie wydajniejszy, dlatego od razu polecam kupić Raspberry Pi 3, które w porównaniu do poprzedników ma także wbudowany moduł Bluetooth oraz Wi-Fi. Układ posiada 64-bitowy procesor ARM Cortex-A53 z czterema rdzeniami 1,2 GHz oraz 1 GB RAM, co pomimo wrażenia popierdółkowatości swobodnie wystarczy do wielu domowych zastosowań – od centrum multimedialnego pod TV aż po przenośnego Linuksa (patrz: ramka „Alternatywy 4").

Cena samego Raspberry Pi 3 to niecałe 200 zł, ale warto kupić je w zestawie z obudową i zasilaczem, dokładając kilkadziesiąt złotych. Niezbędny będzie też kabel HDMI i karta microSD oraz oczywiście pad do łupania oraz ewentualnego rozwalenia o ścianę.

Jako że zapewne planujesz mieć w tym pudełeczku jak najwięcej starych konsol i jak najwięcej ROM-ów, to karta 32 GB wyznacza absolutne minimum. O ile gry ze starszych platform (Atari, C64, ZX Spectrum itp.) zajmują po kilkaset kilobajtów, to już nowsze systemy (N64, PSX, Dreamcast) wymagają pełnego obrazu ISO płyty.

W kwestii wyboru pada – to już hulaj dusza, chociaż najlepiej, gdy będzie możliwy do podłączenia poprzez USB, ponieważ Bluetooth potrafi grymasić i nie wspiera jeszcze wszystkich popularnych kontrolerów. Pad od Xboksa 360 na kablu działa bez problemów, podobnie jak i DualShocki. Śmigają także klawiatury i myszki, ale przydają się w zasadzie tylko w przypadku emulacji gier z DOS-a i Amigi. Warto też dodać sobie nieco retrosmaczku i zakupić gdzieś na aukcji pad USB od NES-a lub SNES-a za parę dyszek. Wyglądają identycznie jak oryginały, a doświadczone ręce przylgną do nich same, udowadniając tym samym pojęcie pamięci mięśniowej. Do pełnej symulacji małolata AD 198x brakuje wtedy tylko monitora CRT i zdartych kolan.

Całość kosztów, wraz z kartą pamięci i padami, powinna się zamknąć w okolicach 350 zł. Jeżeli natomiast nie chce ci się samemu składać wszystkiego, za 400 zł dostępna jest „konsola" Press Start RetroStation, w której RetroPie będzie już wrzucone na microSD. Niestety w tej cenie karta pamięci ma tylko 8 GB, a jako bebech dostajemy Raspberry Pi 2 – czyli poprzednią generację. Pozbawiamy się tym samym wbudowanego Wi-Fi oraz Bluetootha, a sam sprzęt ma gorszą specyfikację. Do podstawowego grania wystarczy, ale tym ładniejszym grom 3D będzie się zdarzało kaszleć i charczeć. Takich zestawów będzie pewnie wyrastać coraz więcej, ale wraz z gotowcem ginie gdzieś fragment magii, zupełnie jakby kupować już złożony i pomalowany model do sklejania.

Co na (press) start?

Gdy już zbierzesz wszystko do kupy, pora na instalację oprogramowania. RetroPie jest dostępne za darmo na stronie projektu (bit.ly/1WB25BO), a obraz wrzucasz na kartę pamięci przy użyciu jednego z wielu również darmowych programów. Twórcy polecają Win32DiskImager i spisuje się on na medal.

Przy pierwszym uruchomieniu jeszcze tylko trzeba skonfigurować pada oraz opcjonalnie Wi-Fi, co warto zrobić, gdyż do RetroPie można mieć dostęp zdalny (linuksiarze będą czuli się jak w domu) oraz będzie można pobierać okładki i opisy naszych ROM-ów poprzez wbudowany program. Zdarza mu się czasem chybić i pobrać dane z innej gry lub nie odnaleźć jej wcale, ale zazwyczaj ma to miejsce przy niszowych tytułach, o których nikt już nie pamięta, a niekoniecznie zostały zakopane na pustyni.

Oczywiście RetroPie to zaledwie sam system, fundament w postaci menu wyboru emulowanej konsoli (przypominające XMB z PlayStation) oraz parę portów shareware(*), m.in. Dooma, Duke Nukem 3D i pierwszego Quake'a. Dobre na początek, ale to tylko zwiastun naszych możliwości.

ROM-ów w RetroPie nie znajdziecie – te należy wgrać samodzielnie. Można zarówno wrzucić je na pendrive'a, uprzednio podłączając go do Raspberry Pi, by stworzył strukturę folderów z nazwami konsol, lub też przekopiować poprzez Wi-Fi, gdyż retrokonsola podaje się także za zwykły dysk sieciowy.

LOAD "*",8,1 i wstrzymaj oddech

Sama instalacja RetroPie to kaszka z mleczkiem, ale po wyszykowaniu całej konfiguracji niektóre emulatory potrafią grymasić. Dla PSX i Dreamcasta trzeba wgrać oddzielnie BIOS do odpowiedniego folderu, a w legalny sposób zdobyć go można tylko poprzez wyciągnięcie go z własnej konsoli. Atari ST i Amiga wymagają uruchomienia gier z poziomu systemu emulowanej konsoli, a i tytuły z automatów obsługiwane przez MAME wymagają odpowiednich wersji ROM-ów dostosowanych do wersji emulatora. Natomiast gry z DOS-a działają dopiero po instalacji z poziomu linii komend.

Jednak najbardziej problematyczny może okazać się fakt, że nasza ulubiona gra się nie odpali z niezwykle prostego powodu – „bo nie". I wtedy zaczyna się kombinowanie, wybór innego emulatora (czasem jedna konsola ma ich kilka), grzebanie w jego konfiguracji, ustawieniach trybu wyświetlania... A ze starych nawyków można przedmuchać kartę pamięci z nadzieją, że coś pomoże. Innym razem może okazać się, że odpalony ROM (Nintendo 64, na ciebie patrzę) przycina, gubi tekstury, a grafiką kłamie w żywe oczy, ale jest to zazwyczaj wina emulatora, który wymaga znacznie mocniejszego sprzętu niż Raspberry Pi. W niektórych grach zmiana ustawień pomaga, ale nie jest to regułą. Wszystkie te mankamenty nie są niczym, czego fani retro nie spotkaliby na swojej drodze wcześniej. Wszak to te same emulatory, które możemy zainstalować na kompach, tyle że opakowane w ładne i schludne menu.

Kto nie grał lub nie chciałby się zmierzyć z Contrą raz jeszcze po latach, ten trąba.

Przejrzyste menu pozwala przebierać w grach... jeżeli wcześniej wgramy do pamięci ich ROM-y. Legalnie – tylko zgrane z własnych nośników.

ROM-y a sprawa polska

Jakkolwiek patrzeć – jeżeli nie posiadamy oryginalnego nośnika z grą, to pobrany z sieci obraz gry ZAWSZE będzie nielegalny, chyba że sam wydawca udostępni go za darmo. O ile jeszcze emulować konsole, które posiadały napęd CD, jest stosunkowo łatwo – wystarczy zakupić oryginał i zripować sobie obraz – o tyle starsze sprzęty bazujące na kartridżach czy kasetach magnetofonowych mogą stanowić spore wyzwanie. Najlepiej zakupić oryginały gdzieś na aukcji czy bazarze, a następnie pobrać ROM z internetu, chyba że chcemy zakupić trudno dostępny i drogi dumper.

Jeszcze żadna gra nie jest tak stara, by wygasły prawa autorskie do niej, i jeszcze sporo kodu w Matriksie upłynie, zanim to się wydarzy. Następuje to zazwyczaj po 70 latach od śmierci autora lub od daty premiery, jeżeli prawa przysługują innej osobie niż twórcy. Więcej o tym zagadnieniu przeczytasz w numerach 10 i 11/2015 CD-Action.

Alternatywy 4

RetroPie to tylko jedna z wielu możliwości zastosowań Raspberry Pi. Jeżeli chcemy mieć centrum multimedialne, warto przyjrzeć się projektowi OSMC (bit.ly/257S9V7), który pozwoli na streamowanie i oglądanie filmów z dysku. Podobnie można robić z muzyką dzięki Pi MusicBox (bit.ly/1nAcajl). System nie wymaga nawet podłączenia pod TV i wszystko można obsługiwać z poziomu aplikacji webowej. Jeżeli natomiast chcemy mieć w kieszeni całego kompa, wystarczy wrzucić na kartę pamięci jedną z wielu dystrybucji Linuksa np. Ubuntu Mate lub Raspbian. Oczywiście wydajność takiego systemu niczego poniżej pasa nie urywa, ale do zabawy i poznawania tajników Linuksa będzie idealny. Dla wymiataczy pozostaje jeszcze Windows 10 IoT – platforma do programowania inteligentnych urządzeń.

Na całe szczęście znacznie więcej gier działa, niż nie działa, toteż przedwcześnie pada o ścianę raczej nie rozwalimy. Wystarczy nieco samozaparcia i kilka wolnych wieczorów. Czasami tylko samo RetroPie potrafi zwariować i wywalić „biały ekran śmierci", gdy mamy na karcie zbyt dużo plików i zainstalowane dodatkowe skórki zmieniające wygląd menusów. Powrót do domyślnego motywu zazwyczaj pomaga.

0-oo, możesz wszystko

RetroPie również świetnie nadaje się na imprezy. Raspberry Pi posiada cztery wejścia USB, więc kanapowe multi będzie robiło furorę wśród kumpli i kumpelek. Contra, Final Fight, Double Dragon, Dynablaster, NBA Jam... wymieniać można godzinami, ale lepiej usiąść i grać. Zwłaszcza że griefera można zdzielić od razu przez łeb.

Raspberry Pi jest na tyle filigranowe, że można je podłączyć wszędzie. Wcale nie musisz go trzymać w plastikowej obudowie, podpięte przez HDMI do telewizora. Istnieją pasjonaci, którzy mikrokomputer umieszczą w miniaturowym automacie, z własnym wyświetlaczem LCD oraz drążkiem do grania (bit.ly/1rQ4z29). Być może obudzi się w tobie mały majsterkowicz? |CDA|

(*) Samo napisanie tego słowa cofnęło mnie wspomnieniami o 15 lat.

NA LUZIE

Dział współtworzony przez czytelników

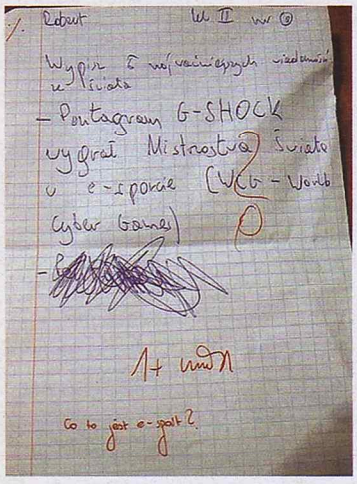
naluzie@cdaction.pl

MYŚL MIESIĄCA

Gdybym dostawał złotówkę za każdą kobietę, której się nie podobam, to w końcu zacząłbym im się podobać.

Z zeszytów szkolnych

- Inteligencja w czasach „Wesela" jeździła na wieś, by się rozerwać i znaleźć coś ciekawego, np. żonę.
- Izabela była wrzodem ropiejącym na ciele Wokulskiego.
- Izabela nie chciała poślubić Wokulskiego, mimo że miał niezły interes.
- Ja dostałem na Gwiazdkę łyżwy, a mój brat dostał grypy.
- Jacek postanowił, żeby Tadeusza i Zosię związać, gdy dorosną.
- Jacek Soplica miał długie rzęsy i dlatego nazywano go wąsaczem.
- Jacek Soplica miał nieślubne dziecko, bo jego żona była panną.
- Jacek Soplica miał wyrzuty po mordzie.
- Jacek Soplica po swojej śmierci był jakiś nieswój, ale przecież wiedział, że całe życie poświęcił ojczyźnie.
- Jacek Soplica prócz szabli i wąsów do pasa nic nie posiadał, a kobiety szalały za nim.
- Jacek Soplica z wielkiego zabijaki stał się skromnym robakiem.
- Jacek wyciągnął rurę i strzelał.
- Jacek zabijając Stolnika, pozbawił go cech magnackich.
- Jad niektórych owadów może zniszczyć człowieka na śmierć.



Wiatr zerwał czapkę z głowy Wesołemu Panu Piwko. Czapka zamieniła się w cudownie upierzonego koguta, który wzbił się w powietrze i odleciał. Było to niezwykłe zdarzenie, bo koguty nie latają.

Błażej Wiśniewski

Ojciec i córki

Czyli dialogi pomiędzy ojcem (występuje jako „ja") i jego kilkoma małymi córkami

- 5-latka masuje sobie głowę.
Ja: Co robisz?
5-latka: Chyba naciągnęłam sobie mięsień mózgu.
Ja: W mózgu nie ma mięśni.
5-latka: Może w twoim nie ma.

- 5-latka: Dlaczego mama nosi makijaż?
Ja: Żeby wyglądać ładnie.
5-latka: Ale ona i bez niego jest ładna... Tato, TY powinieneś nosić makijaż.

- Ja: Kto zjadł wszystkie ciasteczka?
5-latka: Ninja.
Ja: Nie widziałem żadnego.
5-latka: Nikt ich nie widzi.
Szach-mat.

- 3-latka: Chłopiec ze świetlicy lubi mnie.
Ja: A ty go lubisz?
3-latka: Jak koloruje, to wyjeżdża za linie. Musi dorosnąć.

- Oglądamy, jak w telewizji jakiś gość robi sztuczne oddychanie.
5-latka: Czemu on ją całuje?
Ja: Nie całuje. Ratuje jej życie.
5-latka: Wolałabym umrzeć.

- 5-latka: Nie masz wielu przyjaciół, z którymi mógłbyś się bawić.
Ja: Raczej nie.
5-latka: Powiedziałam mojej pani w szkole, że bawisz się sam ze sobą. Dzięki, mała.

- Ja: Kto jest twoim ulubionym bohaterem z nowych „Gwiezdnych wojen"?
5-latka: Kylo Ren.
Ja: Nie możesz lubić Kylo Rena. On zabił swojego ojca.
5-latka: Może sobie zasłużył.
Już nigdy nie zasnę.

- 5-latka: Chciałabym być księżniczką.
Ja: Jesteś moją księżniczką, a to jest nasze królestwo.
5-latka: *(rozgląda się po domu)* To królestwo jest do bani.

- 4-latka: Co się stanie, jak umrzesz?
Ja: Idziesz do nieba.
4-latka: Nie, ja się pytam, co się stanie, jak TY umrzesz. Dostanę twoje rzeczy?

- Ja: Sprawmy, żeby ten dom wyglądał schludnie dla mamy.
5-latka: Ale jej na tym nie zależy.
Ja: Dlaczego tak mówisz?
5-latka: Wyszła za ciebie.

- 4-latka *(wskazując na martwą wiewiórkę na drodze)*: To był chłopak.
Ja: Skąd wiesz?
4-latka: Był głupi.

- Ja do swego ojca, przytulając córkę: Teraz, kiedy sam mam dzieci, w końcu wiem, co czujesz, tato.
Ojciec: Ciągłe rozczarowanie?
Ja: Co?!
Ojciec: Powiedziałem, że cię kocham.

- 5-latka: Chcesz się pobawić w Gwiezdne Wojny?
Ja: Pewnie. *(Głosem Dartha Vadera)* JESTEM twoim ojcem.
5-latka: Nieee-eee, ty będziesz księżniczką Leią.

- 5-latka i 3-latka założyły skrzydełka wróżki i walczą na miecze świetlne.
Ja: Co robicie?
5-latka: Nie zrozumiesz tego. Kobiece sprawy.

- Ja: Mam ochotę zrobić coś naprawdę zabawnego.
5-latka: Nie możesz.
Ja: Dlaczego?
5-latka: Dorośli się nie bawią. Dorośli mają dzieci.

50 twarzy Nerda

Czyli jak by wyglądała ulubiona lektura kur domowych napisana przez typowego nerda...

- – Jestem dziś cała twoja! – krzyknęła. Zrób mi coś, czego normalnie nigdy nie odważyłbyś się zrobić kobiecie!
– No dobrze – odpowiedział i nawiązał kontakt wzrokowy.

- – Byłam bardzo niegrzeczna – powiedziała, przegryzając wargę. – Muszę być przykładnie ukarana.
– Niech będzie – powiedział i zainstalował jej na laptopie Windowsa 10.

- Powiedziała mu, że podniecają ją mężczyźni ceniący ryzyko. Wyłączył więc firewalla.

- – Usiądź tam – powiedziała ze złowieszczym uśmiechem – i przygotuj się na świat pełen bólu!
– Nie! – krzyknął, pocąc się ze strachu. – Tylko nie seans „Zmierzchu"!

- – Jesteś na to gotowa? – zapytał. – Kiedy skończę, nie będziesz mogła usiąść przez kilka dni.
Kiwnęła głową.
– OK – powiedział i wystawił jej fotel na Allegro.

- Mocno kręciło go BDSM – Batman, Dungeons & Dragons, Star Trek, Matematyka.

- Wiła się na podłodze z niesamowitego bólu, który jej zadał. – Mówiłeś, że uprzątniesz klocki Lego!

- – Co powiesz na założenie czarnej skóry? – zapytał.
– OK – odpowiedziała.
– Dobrze – uśmiechnął się. – W takim razie możesz być Darth Vaderem, a ja będę R2-D2.

- – A więc to tutaj dzieje się magia – powiedziała, wchodząc do jego sypialni.
– O tak – uśmiechnął się, zakładając okulary i pelerynkę Harry'ego Pottera.

- Postanowił zaryzykować. Wyciągnął ją z więzienia, zabrał do taniego hotelu i dał dwieście dolarów. Uwielbiał noce z Monopoly.

- Kiedy leżał u jej stóp związany, zakneblowany i obolały, zrozumiał swoją pierwszą lekcję – nigdy nie mówić, że „Star Trek" jest lepszy od „Gwiezdnych wojen".

- – Wolisz na górze czy na dole? – zapytał z błyskiem w oku.
– Decyzja należy do ciebie – odpowiedziała. – To twoje piętrowe łóżko.

- Jeśli nie reagowała na jego palce, znał trzy miejsca, których dotknięcie działało za każdym razem... Control, Alt i Delete.

- – Zadaj mi ból! – krzyknęła. – Poniż mnie!
– OK – odpowiedział. – Karta graficzna w twoim kompie ssie.

- – O mój Boże – wykrzyknęła spazmatycznie, podczas gdy jego palce niestrudzenie pracowały – ja już nie mogę, przestań... przestań, do cholery, tweetować na randce!

- – Spraw, żebym zapłakała, skrzywdź mnie – szepnęła namiętnie.
– „Zmierzch" jest do bani, a Benedict Cumberbatch jest żonaty – odparł.

- – On jest za długi – szepnęła – nigdy się nie zmieści.
– Nie obawiaj się – rzekł nonszalancko. – Skrócę go do 140 znaków przed wysłaniem.

- – Już, już prawie... tak... O, TAK!!! – wykrzyknął w ekstazie, widząc, jak pasek postępu dotarł do 100%.

- – Jest taki... wielki i twardy – powiedziała, pieszcząc go nieśmiało dłonią.
– O, tak – rzekł z dumą – to wierna replika miecza świetlnego Vadera.

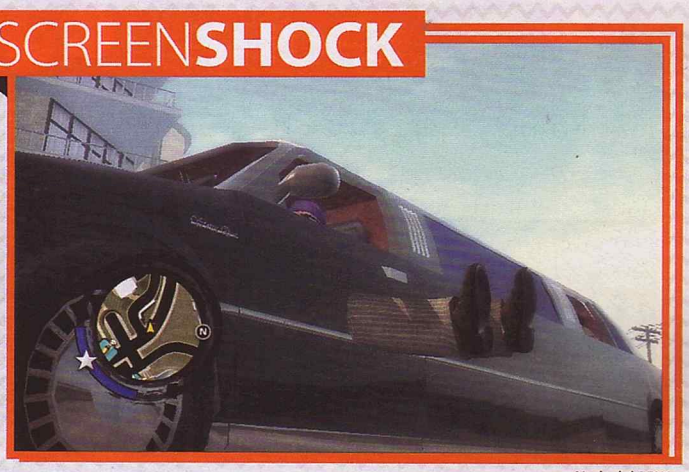
- – Jaka jest twoja ulubiona pozycja? – zapytała.
– Ja na sofie, dokładnie pomiędzy PS4 i paczką chipsów – odparł.

- Poczuł chłodny dotyk metalowej bransolety wokół nadgarstka i nagle zrozumiał, że popełnił wielki błąd. Po diabła kupił tego Apple Watcha?!

- – Chcę, byś był w łóżku niczym drapieżnik, jak potwór, jak... jak... T. rex!
Wczuł się w rolę, nie mogąc przez parę godzin dosięgnąć zapięcia jej stanika swymi malutkimi rączkami.

- Próbowali na łóżku w sypialni, na stole w salonie, na krześle w przedpokoju, próbowali nawet na podłodze w kuchni. Ale nigdzie nie mogli złapać zasięgu Wi-Fi.

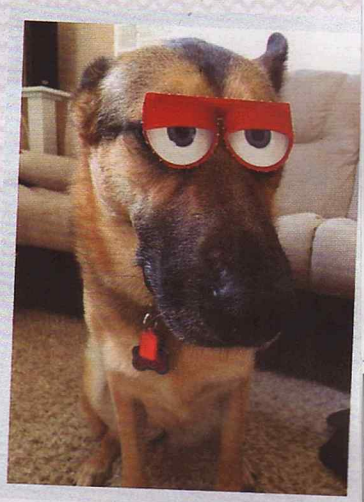
SCREENSHOCK



Nadesłał RPW

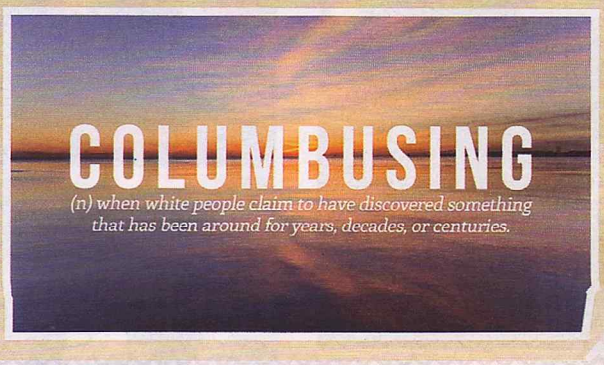
Refleksje internautów

- Od strony technicznej każdy człowiek jest półcentaurem.
- „Eee..." to dźwięk buforowania u ludzi.
- Gdy ludzie dotrą już na Marsa, to każda ich akcja będzie rekordem świata.
- Czytanie polega na doświadczaniu halucynacji podczas gapienia się godzinami na (formalnie rzecz biorąc) kawałek drewna.
- U większości ludzi ostatnie słowo wypowiadane w danym roku to: „...jeden!!!".
- Obchodzenie urodzin to po prostu świętowanie bycia o jeden rok bliżej do śmierci.
- Każda pizza jest w rozmiarze familijnym, jeśli jesteś sierotą.



ENGLISH corner

- **Santa's elves are just a bunch of subordinate Clauses.**
- **What does a good football player and a magician have in common? Both do hat tricks!**
- **STRESSED is just DESSERTS spelled backward.**
- **Why is a bra singular and panties plural?**
- **What do bees do with their honey? They cell it.**
- **What are the two reasons the girl broke up with her boyfriend? Because he was a cheetah and because he was lion too much to her.**



BĄDŹMY **KREATYWNI**...

szukając twarzy w otoczeniu

Gameplay

Ciekawostki o Doomie

- **Według Johna Carmacka Doom miał być czymś między „Obcym" a „Martwym złem". Początkowo gra miała nawet bazować na marce „Obcego". Z „Martwego zła" zaczerpnięto motyw inwazji demonów i piłę łańcuchową jako dostępną broń.**

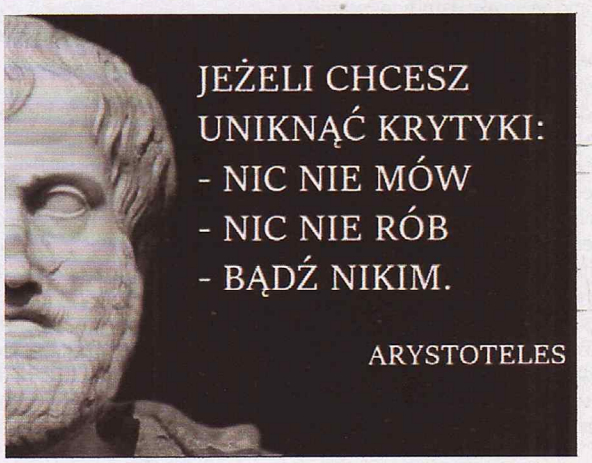
- **Pierwotnie gracz miał mieć ograniczoną liczbę żyć i po ich utracie miał zaczynać grę od nowa, ale uznano, że byłoby to zbyt frustrujące.**

- **W grze Duke Nukem 3D możemy się natknąć na szczątki kogoś przypominającego głównego bohatera Dooma. Duke rzuca nawet komentarz: „That's one doomed space marine".**

- **W styczniu 2016 roku jeden z twórców gry, John Romero, udostępnił nową mapę do klasycznego Dooma, którą można pobrać za darmo.**

© Marek Lenc

OBRAZEK NUMERU



Z życia wzięte

■ Mama: Po co ja kupiłam tę czekoladę? Poparłam tych złodziei!
Ja: Jakich złodziei!?
Mama: No tych, co ludzi okradali, tych z Alpen Gold...

■ Dzwoni do nas przed chwilą jakaś paniusia:
– Dzień dobry. Czy jesteście państwo zainteresowani ofertą Orange?
– A z jakiej firmy pani dzwoni?
– Yyyy... chwileczkę, zapytam.

■ Stoję w kolejce, przede mną jakaś para, przed nimi jedna laska. Laska się obraca i zauważa ją ta z pary. I się zaczyna.
– Ewa?!
– Klaudia?! O jaaa, zaje*iście się tak spotkać. W mięsnym, hi, hi, hi.
– No! Dawno się nie widziałyśmy!
– No. Zaje*iście wyglądasz! Byłaś u fryzjera? Zaje*iście!
– No byłam, dzięki, dzięki. Wiem, zaje*iście. Hi, hi.
I tak jeszcze parę linijek. Gość z pary milczy. Stoi. Lampi się w kiełbasy. Chyba je liczy. Medytuje w mięsnym.
– No więc byłam u fryzjera i wyobraź sobie, że jak wracałam autem, to mi wszyscy kierowcy migali światłami. Masakra, mówię ci. Dobry stylista to podstawa.
Nie dowierzam. Zerkam na kolesia od kiełbas. On też chyba nie dowierza. Odpłynął do odległej mięsnej krainy, wzrok wbity gdzieś w ostatni rząd z polędwicami. I nie odrywając oczu od wędlin, robotycznym głosem mówi:
– ...A światła miałaś włączone?
– Co?!
– ...Czy miałaś światła mijania włączone w samochodzie?
– Hi, hi, hi, nie wiem, od fryzjera wracałam. Hi, hi, hi.
Wtedy spotkałem wzrok kolesia. Pustka. Zabrała mu duszę. Odwrócił się w ciszy, znowu do kiełbas. Szkoda człowieka.

■ Mój facet zajmuje się parkietami. Kolega po fachu opowiedział mu, jak to robił parkiet u, powiedzmy, Magdy Kowalskiej. Po cyklinowaniu i lakierowaniu mówi do niej, że przez trzy godziny nie można wchodzić na parkiet. Co pani skwitowała krótkim:
– No wiem, nie jestem debilem!
Kolega się zabrał z roboty. Za pół godziny dzwoni mu telefon. Odbiera, a w słuchawce:
– Dzień dobry. Dzwoni Magda Debil-Kowalska...

■ Familiada. Pytanie o przykład biblijnej pary.
Odpowiedzi:
– Romeo i Julia.
– Jezus i Maryja.
– Kain i Abel.

■ Pomagałem ojcu założyć kilka rynien u klienta na wsi. Jako że mam słabość do psów, a szczególnie do owczarków niemieckich, podszedłem do takiego, który siedział sobie w klatce. Obwąchał i dał się pogłaskać (przypomnę, że był to duży, dorosły pies, więc określiłbym go nie jako psa, ale wielkie bydlę). Ojciec tak patrzy, podchodzi do mnie... i się pyta:
– A ty co? O rentę się starasz?

■ Idę sobie z babcią po mieście, w którym jesteśmy pierwszy raz w życiu, i w pewnym momencie mówi „dzień dobry" do zupełnie dla mnie obcej osoby. Zlekceważyłem to, ale powtarza to kilka razy, aż w końcu jej ktoś odpowiedział, więc pytam:
Ja: Kto to był?
Babcia: Nie wiem...
Ja: To po co mówiłaś „dzień dobry"?
Babcia: A niech się teraz palant zastanawia, skąd mnie zna...

■ Jechałem Smartem za Pruszków, więc wyskoczyłem sobie na autostradkę, bo tak było szybciej. Smart na piątce jedzie co prawda 120 km/h na maksa, ale na czwórce ze 155 km/h wyciągnie. Jadę sobie, rozpędzony taki, szczęśliwy, Smartem miota, ja się cieszę, aż tu nagle z prawej strony wyskakuje mi pan policjant z radarem, macha lizakiem i każe stawać. Staję. Pan podchodzi, patrzy na uśmiechniętego mnie, spojrzeniem balansującym na granicy pogardy i rozbawienia taksuje sprzęt, po czym ma miejsce taki dialog:
– Panie kierowco – mówi i pokazuje mi radar (147 km/h). – Co pan czuje, przekraczając prędkość na autostradzie o limicie 130 km/h takim czymś?
– Szczerze? To może trochę głupio zabrzmi, ale w sumie radość i taką jakąś dumę, panie władzo.
– No. A ja niedowierzanie i chyba nawet jakiś taki dziwny szacunek... *(Myśli)* No nic, jedź pan już tym, k**wa, tylko trochę wolniej. I uważaj pan na siebie.

OCZOM NIE WIERZĘ...

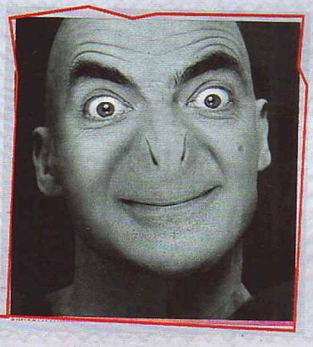
Dziękuję, pojadę windą

Z czego śmialiśmy się 10 lat temu?

Fragment NL 08/2006

Jeśli kiedykolwiek zostanę Złym Lordem

■ Wynajmę takich architektów, którzy zbudują mi taką fortecę, że nawet po pokonaniu mnie nie rozpadnie się ona na kawałki bez konkretnego powodu.
■ Osobiście dopilnuję, aby młodzi ludzie w dziwnych ciuchach i z obcym akcentem regularnie wdrapywali się na posągi, statuy lub występowali na placach i namawiali poddanych do buntu, głosząc, że znają sekret pokonania mnie i wszczynając powstanie. W ten sposób ludzie przyzwyczają się do takich występów i nie zwrócą uwagi na kogoś, kto będzie chciał ich naprawdę poderwać do walki.
■ Wejściem do mojej fortecy będą drzwi normalnych rozmiarów. Może i 18-metrowe drzwi wzbudzają respekt, ale nie można ich szybko zamknąć.
■ Nigdy, NIGDY nie przyjmę wyzwania od bohatera. Szczególnie gdy wygrywam. A jak przegrywam, wolę uciec.
■ Nigdy nie stanę sam do walki z wrogiem, chyba że wszyscy moi żołnierze będą już martwi.
■ Nieważne, jak bardzo będę pragnął zemsty. Nigdy nie krzyknę: „Zostawcie go! On jest mój!".
■ Jeśli zorganizuję otwarty turniej, wszyscy zawodnicy będą musieli występować bez kapturów i ze zgolonymi brodami.



Chwila refleksji

Nie można pomóc każdemu. Ale każdy może pomóc komuś.

Ronald Reagan

Wykorzystano materiały z serwisów www.joemonster.org, www.bash.org.pl, www.9gag.com, www.mistrzowie.org, www.demotywatory.pl, www.kwejk.pl, www.piekielni.pl, pmg.soup.io, nonsensopedia.wikia.com, teksty.jeja.pl, theoatmeal.com, www.bezuzyteczna.pl... i wielu, wielu innych. Dzienks!

Microsoft i Facebook kładą kabel

Marea, podmorski kabel między USA a Europą, połączy Wirginię z Bilbao, zapewniając przepustowość 160 terabitów na sekundę, a ukończenie planowane jest na październik 2017. Dla zachowania perspektywy: przy jego pomocy można Wiedźmina 3 przesłać w sekundę do 570 maszyn naraz.

www.microsoft.com | www.facebook.com

Apple WWDC

To doroczna konferencja przeznaczona głównie dla programistów, pokazuje jednak także zmiany w przyszłych urządzeniach Apple'a. Z tegorocznej wynika tyle, że rewolucji w Apple nie będzie, podobnie jak dalszego wsparcia dla sprzętów starszych niż iPhone 5, iPad 4 oraz iPad Mini 2.

www.apple.com

Stresujący 3DMark

W wersjach Advanced oraz Professional (czyli niestety płatnych) pojawiła się opcja Stress Testu, która w kółko puszcza test Fire Strike. Jeśli wydajność podczas 20 powtórzeń nie spadnie poniżej 97% maksymalnej, zostanie on zaliczony – w przeciwnym razie GPU ma problemy z przegrzewaniem.

www.3dmark.com

60 mln PS4

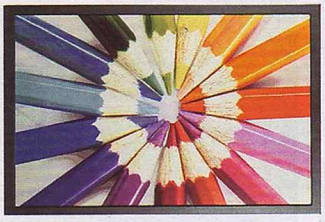
Sony pochwaliło się 40 mln sprzedanych PlayStation 4, ale do końca obecnego roku fiskalnego (czyli do 31 marca 2017) planuje tę liczbę powiększyć o kolejnych 20 mln egzemplarzy. To niemal tyle co w rekordowym 2003, kiedy sprzedano 22,5 mln sztuk PlayStation 2.

www.playstation.com

8 cali rządzi

Według ostatniego oficjalnego raportu system koordynujący między innymi wykorzystanie arsenału nuklearnego Stanów Zjednoczonych nadal działa na maszynach IBM Series/1. I ma już 53 lata, a do zapisywania danych używa się w nim dyskietek. I to nie takich jak w ZUS-ie, tylko o średnicy 8 cali! Niestety, do końca przyszłego roku zostanie unowocześniony, co jednak – według niektórych analityków – zmniejszy jego bezpieczeństwo, bo do takiej starej maszyny nie da się przecież ani wejść przez internet (bo ten nie istniał, gdy powstawała), ani sieć lokalną (bo działa na zupełnie innych zasadach niż obecne), ani przynieść wirusa na pendrivie (USB wtedy nie istniało), ani zainfekować twardego dysku – bo go nie ma... Tu nawet Cyloni byliby bezradni!

www.gao.gov



Kolorowy e-papier

Firma E Ink, znana między innymi z e-czytników, zaprezentowała e-papier, który dzięki zastosowaniu aż ośmiu kolorów (oczywiście z opcją ich miksowania) może wyświetlać obraz równie dobry co wychodzący z drukarek wykorzystywanych do tworzenia plakatów. ACeP (skrót od Advanced Color ePaper) ma jednak na razie dwie spore wady: wolny czas odświeżania, sprawiający, że zupełnie nie nadają się do wyświetlania obrazów ruchomych, oraz wielkość. Pokazane prototypy miały bowiem przekątną 20 cali (przy rozdzielczości 2500 x 1600 punktów). Produkcja masowa ma się rozpocząć za dwa lata, pozostaje mieć nadzieję, że do tego czasu pojawią się wersje, które będą mogły trafić do czytników e-komiksów.

www.eink.com

Mobilny Windows [']

Microsoft wydał 7,1 miliarda dolarów na kupno smartfonowej części Nokii, co miało umożliwić podbicie rynku kieszonkowych komputerów. Efekt jest taki, że ogólnoświatowe udziały Windowsa na rynku mobilnym spadły właśnie poniżej 1%, co jest równie znaczącym wynikiem co w przypadku Linuksa i graczy. Nie znaczy to jednak, że firma całkiem odpuszcza sobie ten rynek. Tyle że jeśli wierzyć przeciekom, przyszłość należy do kierowanych do biznesu urządzeń Surface. Jeśli będą wyglądały tak dobrze jak na tym koncepcie, jesteśmy na tak!

www.microsoft.com

Nadchodzą plecety

Czyli pecety, które mieszczą się w plecaku. Brzmi dziwnie? To obecnie jedyny sposób, by przenieść się w rzeczywistość wirtualną bez obaw o zaplątanie się w kable – i oglądać na ekranie coś ładniejszego niż gierki ze smartfonów. Takie urządzenia pokazali Zotac, MSI oraz HP – i w tych dwóch ostatnich przypadkach wygląda to już jak maszyna gotowa do produkcji, a nie prototyp. Trudno jednak wyrokować, czy takie sprzęty staną się kiedyś czymś więcej niż tylko ciekawostką, choć w niektórych zastosowaniach (czytaj: w parkach rozrywki czy miejscach do grania) taki plecet ma znacznie więcej sensu niż zwykły plecak z pecetem w środku.

www.zotac.com | www.msi.com | www.hp.com

Gadżet numeru

Słuchawki z mikrofonami

Dwoma, po jednym na każde ucho. To dlatego, że wcale nie służą do prowadzenia rozmów, tylko do zmierzenia charakterystyki ucha, tak by dźwięk wydobywający się ze słuchawek był jak najbliższy ideałowi. Efekty – jeśli wierzyć materiałom z Kickstartera, gdzie twórcy obecnie zbierają pieniądze, by rozpocząć produkcję słuchawek nazwanych Nura – są oszałamiające nawet dla starych muzycznych wyjadaczy. Co ważne, łączą się one z urządzeniami przy pomocy złącza cyfrowego, czyli Lighting w wypadku iOS-a oraz USB dla Androida. To zapewnia lepszą jakość dźwięku, ale kosztem mniejszej uniwersalności i potencjalnych problemów z trwałością kabla. Cena na Kickstarterze to 199 $ plus koszty przesyłki (30 $ do Polski), czyli ponad 1100 zł. A w sklepach, do których trafi w przyszłym roku, ma być dwa razy drożej...

nuraphone.com

OWE NA RYNKU ▲ NOWE NA RYNKU ▲ NOWE NA RYNKU ▲ NOWE NA RYNKU ▲ NOWE NA RYNKU ▲ NOWE NA RYNKU ▲ NOWE

JBL Clip 2

Głośnik Bluetooth, który wytrzyma nawet całkowite zanurzenie (na 1 m przez 30 minut). Akumulator wystarcza na osiem godzin grania, a wbudowany mikrofon pozwala na prowadzenie rozmów. Do tego może pracować w parze, co wpływa na jeszcze lepszą jakość dźwięku.

Cena: 259 zł
www.jbl.com.pl

Acer R271H

To największy z serii nowych monitorów Acera, R1. Ma matrycę IPS o rozdzielczości Full HD, odświeżanie 60 Hz, systemy zapobiegające zmęczeniu oczu oraz – przede wszystkim – ramki o grubości zaledwie 7 mm. Prócz modelu 27" dostępne są także 23" oraz 21,5".

Cena: 1150 zł (27"), 910 zł (23"), 620 (21,5")
www.acer.pl

AOC AGON AG271QG

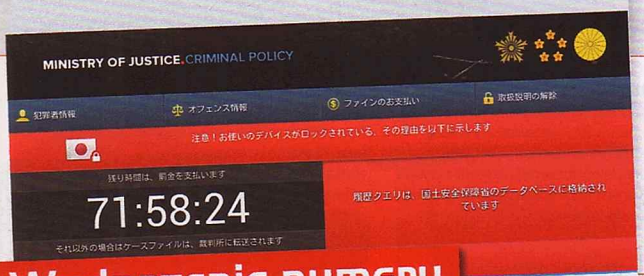
Dwudziestosiedmiocalowy gamingowy monitor oparty na panelu IPS o rozdzielczości QHD (2560 x 1440). Jest zgodny z technologią G-Sync, a maksymalna częstotliwość odświeżania wynosi 165 Hz. Jako bonus ma wbudowany uchwyt na słuchawki oraz pilot.

Cena: 3440 zł
www.aoc.pl

Intel NUC Skull Canyon

Minipecet (215 x 116 x 23 mm) z Core-i7 6770HQ, Iris Pro 580, 16 GB RAM-u (maks. 32 GB) oraz SSD 256 GB (M.2, można dołożyć drugi). Ma też miejsce na dwa SSD M.2, czytnik kart, cztery porty USB 3.0, HDMI 2.0, mini-DP 1.2, Thunderbolt 3, Wi-Fi ac i Bluetooth 4.2. Oraz W10.

Cena: 3699 zł
www.intel.com



Wydarzenie numeru

Wirusy na TV

Inteligentne telewizory to w istocie połączenie komputera z monitorem i tunerem TV, więc teoretycznie nie powinno nikogo dziwić, że w końcu pojawiły się wirusy. Ani to, że problem dotyczy – przynajmniej na razie – wyłącznie maszyn korzystających z systemu Android TV. Nie zmienia to jednak faktu, że taki telewizor mniej więcej 30 minut po zainfekowaniu wyświetla planszę z żądaniem zapłacenia okupu (w formie karty podarunkowej na iTunes o wartości 200 dolarów), a w tle przesyła przestępcom zawartość pamięci urządzenia (czyli np. kontakty czy zdjęcia). Jak żyć? Jeśli już żądanie okupu się pojawiło, zostaje skorzystać z serwisu (lub – jeśli został wcześniej włączony – trybu dla programistów, który umożliwia usunięcie wirusa). Na szczęście jak dotąd FLocker nie instaluje się automatycznie, trzeba kliknąć w link i zgodzić się, by dostał odpowiednie uprawnienia, więc wystarczy korzystać z TV z głową, a będzie w miarę bezpieczny. Choć i tak to ten czas, gdy na telewizorze trzeba zainstalować antywirusa.

blog.trendmicro.com

Computex

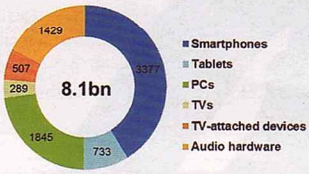
Pierwsze wrażenie z imprezy dziejącej się w stolicy Tajwanu: spodziewałem się czegoś większego. Dwie obszerne hale były wypełnione stoiskami, ale nie było tłumów zwiedzających, całość zaś jest zdecydowanie skromniejsza od CES-a czy CeBIT-u. Dla graczy najciekawsze były stoiska obchodzącego 30-lecie MSI i promującego markę Republic of Gamers Asusa. Ewidentnie na każdym kroku królował VR, obecny na niemal wszystkich stoiskach. O dziwo, firmy produkujące sprzęt występowały tylko gościnnie. Bo też Virtual Reality jest dla większości producentów tak naprawdę jedynie pretekstem do tego, by sprzedawać high-endowe pecety, co wprost przyznał Charles Chiang, wiceprezes MSI.

Computex to poza tym prawdziwy raj dla PC Master Race. Konsole tam w ogóle nie istniały (nazwa targów zobowiązuje), za to całe ściany były obwieszone najnowszymi wersjami płyt głównych, a na obu halach pełno było pięknie wyglądających „stuningowanych" obudów. Polecamy zresztą bardzo obszerną galerię zamieszczoną na DVD w tym numerze. *[MQc]*

Internet ma 8,1 mld

I nie chodzi o ludzi, bo tych według najświeższych danych opublikowanych przez IHS jest nas nieco ponad 7 mld, ale o urządzenia. Co ciekawe, najwięcej wśród nich jest smartfonów, które razem z tabletami stanowią 50% tej liczby. Z drugiej strony pecety nadal mają się dobrze, zajmując drugie miejsce. Co nie mniej ciekawe, w USA w jednym gospodarstwie domowym do internetu podłączonych jest obecnie średnio 13 urządzeń, a Netflix może być oglądany na co trzecim z nich.

www.ihs.com



GPU do notebooka

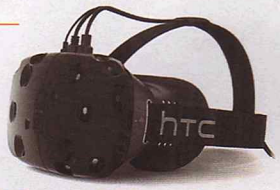
Do firm, które zaprezentowały już zewnętrzną stację dokującą, pozwalającą notebookom korzystać z desktopowych kart graficznych, dołączył Asus. W ROG XB Station zainstalowano zasilacz 680 W, więc da sobie radę z dowolnym GPU, zamieniając nawet ultrabooka w maszynę gotową na VR i granie w najwyższych detalach. Niestety, zarówno cena, jak i data premiery pozostają nieznane.

www.asus.com

Nowa Naga

Razer przedstawił następcę przeznaczonej dla grających w Moby myszy Naga Hex. Nowa wersja jest większa od poprzedniczki, bazuje bowiem na tym samym korpusie co pozostałe będące obecnie w sprzedaży Nagi. Do tego z boku znajduje się nie sześć, ale siedem przycisków, rolka wychyla się na boki i jest jeszcze sensor o czułości do 16 000 dpi. Cena w oficjalnym sklepie to 99 euro, a wysyłka do Polski jest darmowa.

www.razerzone.com



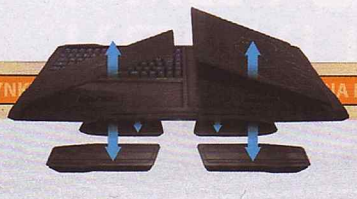
Viva Vive!

Według ostatniej Steam Hardware Survey wśród użytkowników tego serwisu z zestawami do VR zdecydowanie króluje Vive. Ma go aż 66,6% z nich, podczas gdy sprzedawany obecnie Oculus stanowi 19,5%, a poprzednie – 13,9%. Co biorąc pod uwagę politykę Facebooka (użytkownicy Oculusów godzą się na pełną inwigilację), nie powinno chyba dziwić.

www.steampowered.com

Kingston SSD UV400
Tani dysk SSD w tradycyjnym rozmiarze 2,5". Wykorzystuje czterokanałowy kontroler Marvel 88SS1074, który zapewnia transfery do 550 MB/s przy odczycie i 350, 490 lub 500 MB/s przy zapisie – parametr ten zależy od pojemności, która może wynosić 120, 240 lub 480 GB.
Cena: 170 zł (120 GB), 260 zł (240 GB), 500 zł (480 GB)
www.kingston.pl

Mad Catz L.Y.N.X. 3
Pad do smartfonów. Ma dwa analogi, cztery triggery, cztery przyciski, D-pada, system mocowania smartfonów oraz akumulator wystarczający na 30 godzin działania. Jest zgodny ze sprzętem z Androidem, z którym łączy się przez Bluetootha i może też pełnić funkcję pilota.
Cena: 349 zł
www.madcatz.com



Roccat Sova
Klawiatura dla osób, które chciałyby grać w tytuły pecetowe z kanapy. Jest bezprzewodowa, ma dwa USB (np. dla myszy i słuchawek), podkładkę dla gryzonia oraz dla nadgarstków. W sprzedaży dostępne są dwie wersje: tradycyjna oraz (droższa) mechaniczna.
Cena: 150/200 euro (660/890 zł)
www.roccat.org

TP-LINK Neffos C5
Smartfon ma ekran HD o przekątnej 5", aparaty 8 (z dwoma diodami doświetlającymi) i 5 Mpix, czterordzeniowy procesor, 2 GB RAM-u, 16 GB flasha oraz złącze dla kart microSDHC o pojemności do 32 GB. Do tego jest zgodny z LTE i ma miejsce na dwie karty SIM.
Cena: 600 zł
www.tp-link.com.pl

Nowe emoji
Organizacja zajmująca się zatwierdzaniem nowych znaków, Unicode Technical Committee, dodała do standardu 72 emoji. W tym Face Palm i Selfie. Wchodzi on w życie 21 czerwca, ale zanim Google, Apple czy Microsoft go uwzględnią, trzeba się będzie posiłkować kapitanem Picardem ze Star Treka.

www.unicode.org

Bluetooth 5.0
Zatwierdzona właśnie finalna wersja powstaje specjalnie z myślą o Internecie Rzeczy, zapewniając czterokrotnie większy zasięg i dwukrotnie większą prędkość transferu niż BT 4.0 – i to przy identycznym zapotrzebowaniu na energię. Debiut planowany jest na początek 2017.

www.bluetooth.com

Nowe Opery
Wersja desktopowa ma już zarówno natywne blokowanie reklam, jak i oszczędzający baterię tryb notebookowy oraz darmowy VPN. Wersja mobilna (Opera Mini) doczekała z kolei się natywnego blokowania reklam, które działa nie tylko na Androidzie, ale również na iOS-ie.

www.opera.com

Asarto z Laurem Konsumenta
Sprzedawane z dożywotnią gwarancją, nagradzane w testach za dobry stosunek jakości do ceny tusze Asarto (to powołana do życia w 2012 roku marka polskiej firmy Polcan) zdobyły Laur Konsumenta 2016 w kategorii materiały eksploatacyjne do drukarek.

www.asarto.pl

SteamOS #nikogo
Valve pochwaliło się sprzedażą swoich padów, która przekroczyła 500 tysięcy egzemplarzy. Biorąc jednak pod uwagę, że dostać je można nie tylko solo, bo przynajmniej jeden dodawany jest do każdej Steam Machine, wynik ten (osiągnięty w ponad pół roku) nie jest już aż tak imponujący. Zwłaszcza że w tym czasie sprzedało się 10 milionów PS4 i ponad 120 milionów pecetów. Nie powinno też dziwić, że spada także udział Linuksa, który obecnie (sumaryczny) wynosi 0,84% (króluje Dziesiątka z 39,7%).

www.steampowered.com

Chromebooki i Android
Google już oficjalnie ogłosiło, że w przeciągu kilku najbliższych miesięcy Chromebooki nauczą się uruchamiać aplikacje z Androida. Niestety, nie wszystkie, a pełna lista tych zgodnych dostępna jest na bit.ly/1TDdZF6. Umiejętność tę będą również miały przyszłe modele, więc dostaliśmy jakiś milion nowych powodów (bo tyle jest aplikacji na Androida), by dać Chrome OS-owi szansę.

www.android.com

Pebble 2
Jedyny producent smartwatchów, których czas pracy podawany jest w dniach (do 10), wystartował na Kickstarterze ze zbiórką na nowe modele. Poprzednia zakończyła się rekordem serwisu (21 mln $), ta 8 dni przed końcem przekroczyła 11,5 mln $. Tym razem urządzenia są jednak cztery: dwa zegarki z pulsometrami oraz dwie wersje inteligentnej kostki, która bez pomocy smartfona liczy kroki, zapisuje pozycję i odtwarza muzykę ze Spotify. Ceny – od 69 $ za kostki, przez 99 $ za tańszy Pebble 2 z wyświetlaczem monochromatycznym, po 169 $ za Pebble Time 2 z wyświetlaczem kolorowym. Dostawy – pod koniec tego roku.

www.pebble.com

Xiaomi mierzy tętno
Nowa opaska fitness nazywa się po prostu Mi Band 2 i prócz akcelerometru oraz pulsometru (bo to już było u poprzednika) ma także wyświetlacz OLED, który pokazuje godzinę lub liczbę kroków. Do tego jest ona wodoszczelna (IP 67), wytrzymuje 20 dni na jednym ładowaniu, jest zgodna z Androidem oraz iOS-em i kosztuje (w przeliczeniu) około 150 zł, czyli przynajmniej o połowę taniej niż konkurenci.

www.mi.com

Giętkie Lenovo
Chiński producent pokazał dwa prototypy urządzeń z giętkimi wyświetlaczami: bransoletę prostującą się do smartfona (CPlus) oraz smartfon rozkładający się do tabletu (Folio). I o ile ten drugi zamiast działającego ekranu miał jakąś folię, bo obraz pozostawał nieruchomy, o tyle bransoleta jak najbardziej działała! Do sklepów wersja finalna trafi jednak dopiero w przyszłym roku.

www.lenovo.com

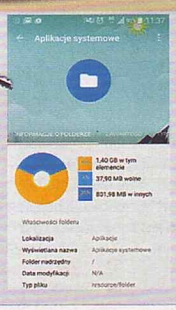
Nosidła? Fitness!
Tak przynajmniej wynika z raportu IDC. Według niego w pierwszym kwartale 2016 sprzedało się w sumie 19,7 mln urządzeń narękcznych, co oznacza wzrost o 67% w porównaniu do poprzedniego roku, przy czym inteligentne zegarki to sumie tylko 4,2 mln. Najwięksi producenci? Fitbit (24,5%), Xiaomi (19%, ale przy dwukrotnie większym wzroście) oraz Apple (7,5% rynku nosideł, ale aż 52% rynku smartfonów).

www.idc.com

Modułowe Moto
Wygląda na to, że LG G5 nie będzie jedynym modułowym smartfonem na rynku. Dołączają do niego bowiem Moto Z oraz Moto Z Force, które mogą korzystać z opcjonalnych Moto Mods. Wśród nich jest np. głośnik JBL, projektor z akumulatorem czy dodatkowa bateria. Premiera – we wrześniu tego roku.

www.motorola.com

Mobilne



Solid Explorer
Prawdopodobnie najciekawszy eksplorator plików dla Androida. W pełni po polsku – niedawno dostał aktualizację poprawiającą niedociągnięcia. Pozwala zarządzać plikami lokalnie i w chmurze, daje komplet informacji np. zgromadzonych plików i folderów, w tym ukrytych, umożliwia też nawigację m.in. za pomocą dwóch okien.

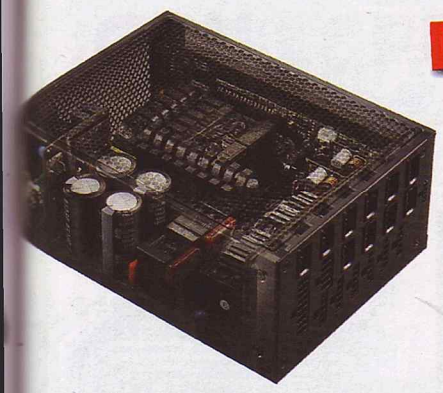
Platformy: Android, iOS
Cena: 6 zł

LastPass
Jakiś czas temu płatny, teraz można korzystać z niego za darmo. Pozwala zapamiętać stosowane na telefonie hasła i automatycznie uzupełniać odpowiednie pola w najczęściej używanych witrynach i aplikacjach. Istnieje też wersja premium, która pozwala synchronizować hasła między urządzeniami – ale można się bez niej obejść.

Platformy: Android, iOS, WP
Cena: darmowe

Camera360
Program, który jest niby kamerą, ale w rzeczywistości pozwala w czasie rzeczywistym nakładać efekty na fotografie i krótkie klipy wideo. W bazie jest ponad 200 różnego rodzaju filtrów i naklejek, soft fajnie radzi sobie z rozpoznawaniem twarzy i utrzymywaniem pozycji ozdobników na głowie fotografowanej osoby.

Platformy: Android, iOS, WP
Cena: darmowe



Zasilacz na smartfona

Cooler Master MasterWatt 1200 Maker (to pełna nazwa) to zasilacz do pecetów o mocy 1200 W, wydajności sięgającej 94% oraz – a w zasadzie przede wszystkim – wbudowanemu modułowi komunikacyjnemu, dzięki czemu można monitorować parametry pracy oraz zmieniać ustawienia obrotów wentylatora (który przy małym obciążeniu może się całkiem zatrzymać) przy pomocy aplikacji na smartfona. I to nawet jeśli komputer jest wyłączony. Na razie cudo to dostępne jest tylko w oficjalnym sklepie online, za 399 euro (czyli ponad 1700 zł).

www.coolermaster.com

Kto pyta, nie błądzi

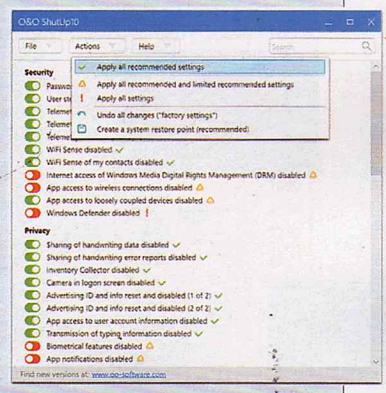
Co dalej z Windowsem 10?

Darmowa aktualizacja, z której może skorzystać niemal każdy domowy użytkownik Windowsa 7 i 8.1 (a także 8, tyle że wcześniej trzeba go – również za darmo – zmienić w 8.1), będzie oficjalnie możliwa tylko do 29 lipca. I Microsoft zarzeka się, że terminu nie zmieni. Jeśli później najdzie cię ochota na przesiadkę, będziesz musiał kupić go w sklepie, co obecnie kosztuje przynajmniej 450 zł (za wersję Home, Pro jest o około 200 zł droższa).

Po co się przesiadać? Dla graczy najważniejszy jest fakt, że tylko Dziesiątka jest zgodna z DirectX 12. Obecnie ma to znaczenie zwłaszcza dla posiadaczy Radeonów, bo to one najwięcej na przejściu z DX11 (i wcześniejszych) na DX12 zyskują, ale w przyszłości zyskają na tym wszyscy – bo minimalna popularność Linuksa sprawia, że Vulcan (konkurent DX12, tyle że działający także na Siódemce, Ósemce i Linuksach) większych szans niestety nie ma. Do tego Microsoft coraz bardziej zbliża do siebie Xboksa i peceta, ale pod warunkiem, że ten drugi działa na Dziesiątce. A jako bonus dochodzą jeszcze lepsza stabilność (o ile nie ma problemów ze sterownikami, na starszych laptopach nie musi być tak różowo...), nieco większa wydajność, menu Start z dobrze rozwiązanymi kaflami oraz trochę nowych opcji dla bardziej zaawansowanych, jak choćby wirtualne Pulpity.

Problemy Dziesiątki związane były natomiast przede wszystkim z prywatnością (choć ostatnio doszło do tego także nachalne jej wciskanie) oraz aktualizacjami. Z tym pierwszym jest już o tyle lepiej, że sam Microsoft z paru funkcji się wycofał, a do tego jest wiele darmowych narzędzi, które pozwalają wyłączyć kontrowersyjne opcje (z łatwych w obsłudze polecamy O&O ShutUp10, bit.ly/1Y2pQDz, z zaawansowanych – W10Privacy, bit.ly/1tvuYTm). Dzięki nim Dziesiątka staje się lepsza niż standardowa Siódemka czy Ósemka, bo te obecnie również raportują, co tylko się da.

Ostatnia sprawa to czas na przesiadkę. Teoria teorią, a w praktyce można



go przedłużyć, i to o ile się tylko chce (czyli do 10 lat, bo tyle jest ważna Dziesiątka). Wystarczy, że do 29 lipca zrobisz upgrade, a potem... wrócisz do wcześniejszej wersji, na co masz 30 dni. Cały proces nie powoduje ani utraty danych, ani zainstalowanych programów, więc tracisz jedynie parę godzin, a zyskujesz lata na legalne przejście na Dziesiątkę. Opcja ta dostępna jest w Ustawienia/Aktualizacja i zabezpieczenia/Odzyskiwanie – o ile tylko wcześniej nie usuniesz katalogu Windows.old.

REKLAMA

REKLAMA

DOWIEDZ SIĘ WIĘCEJ

POWER

PURE PC WYDANIE II

ASUS

REPUBLIC OF GAMERS

STRIX

SERIA GEFORCE® GTX 10

PRZYĆMIEWA KONKURENCJĘ

Technologia DirectCU III

O 30% niższa temperatura i 3 x cichsza praca

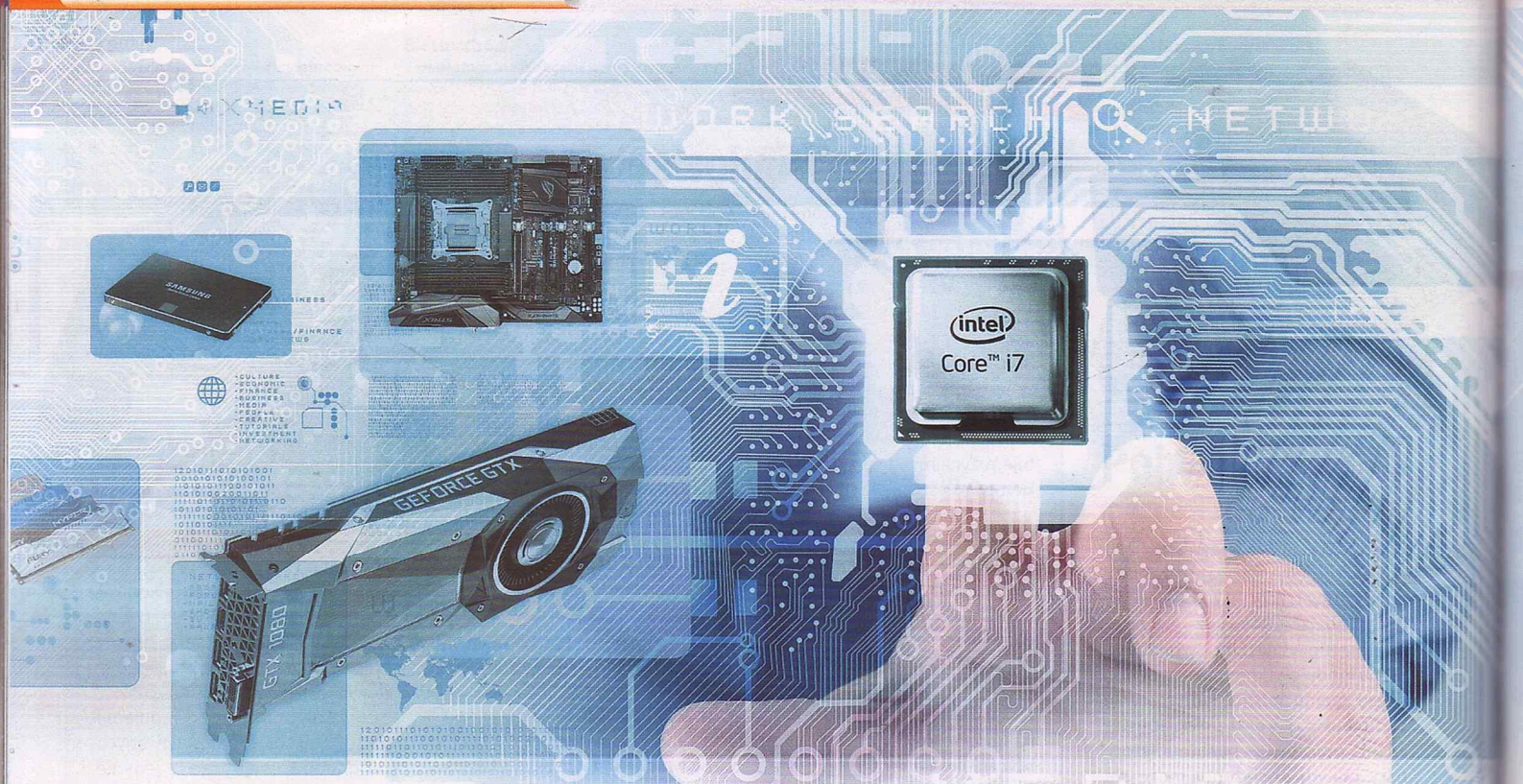
Auto-Extreme

Branżowy w 100% zautomatyzowany proces produkcji

Oświetlenie Aura RGB

Wyświetlanie milionów kolorów w sześciu różnych trybach

AURA RGB LIGHTING



Konfigurator na wakacje

Oczekują rewolucji: **AI & Crazy**

Witamy w ciekawych czasach! I choć zachodzące właśnie w sprzęcie dla graczy zmiany są – w dłuższej perspektywie – ze wszech miar pozytywne, nie ułatwiają życia kupującym. Wszystko dlatego, że do sklepów trafią (lub już trafiły) produkty przynajmniej równie szybkie co topowe modele poprzedniej generacji, a znacznie tańsze.

Mowa oczywiście o kartach graficznych, bo w procesorach zmienia się ostatnio niewiele. Znaczy – w samych układach, bo z drugiej strony w coraz większej liczbie gier minimum to już obecnie cztery rdzenie, co w przypadku najtańszych pecetów oznacza, że do łaski powracają CPU od AMD. W porównaniu do zamieszania na rynku kart graficznych to pikuś, ale zacznijmy od początku. A najpierw na rynku **pojawiły się GeForce'y serii 1000**: GTX 1080 oraz GTX 1070. Ten pierwszy jest średnio o 30% szybszy od topowego do niedawna GTX-a 980 Ti, kosztując przy tym podobne pieniądze. Jeszcze ciekawszy jest GTX 1070, który w testach osiąga podobne wyniki co GTX 980 Ti, ale będzie kosztował poniżej 2000 zł. **Pierwszą z serii nowych kart graficznych pokazało także AMD.** Radeon RX 480 został wyceniony na mniej niż 1000 złotych, zapewniając przy tym wydajność wystarczającą do VR-u, a więc odpowiadającą szalenie popularnemu GTX-owi 970 oraz Radeonom R9 390. Jeśli masz monitor o rozdzielczości Full HD lub 1440p, RX 480 wystarczy ci do grania we wszystkie gry w bardzo wysokich detalach – i to przez kilka najbliższych lat!

Problem w tym, że karta jest za dobra i za tania, by nie wpłynęła na inne modele dostępne na rynku. I to również te mobilne, bo dzięki znacznie niższemu zapotrzebowaniu na energię bazujące na tej architekturze układy trafią też do notebooków. Innymi słowy kupno jakiegokolwiek modelu z wcześniejszych generacji nie ma już sensu. Oczywiście na razie najtańsze z nowych kart graficznych kosztują około 1000 zł – ale jeśli to za dużo, najlepsze, co możesz zrobić, to na jakiś czas odłożyć zakupy, bo według przecieków premiera Radeonów tańszych, a mimo to bijących poprzedników wydajnością, to kwestia najbliższych tygodni.

Prócz specyfikacji (o której więcej na kolejnych stronach) ważne jest jednak także miejsce zakupu. Najprościej jest w przypadku notebooków, które wszędzie są takie same – jeśli zgadza się model (i to dokładnie, bo zazwyczaj dostępne są w kilku wersjach różniących się nawet tak istotnymi parametrami jak wbudowana karta graficzna czy procesor), nie ma większego znaczenia, czy zostanie kupiony w markecie, wysyłkowo, czy w sklepie zajmującym się tylko pecetami – choć warto pamiętać, że przy kupnie przez internet ma się 14 dni na zwrot bez podania przyczyny. Gorzej jest z desktopami. W marketach królują modele, które – nawet jeśli mają sensowną specyfikację – zazwyczaj trudno rozbudować (to najczęstszy problem). Z kolei kupno dużego pudła wysyłkowo wiąże się ze sporym ryzykiem uszkodzenia podczas transportu. Trudniej też skorzystać ze zwrotu, bo prawo do niego nie obowiązuje przy składaniu własnej konfiguracji. Dlatego najlepiej kupić albo w lokalnym dobrym sklepie komputerowym, albo w jednej z dużych sieci, jak x-kom.pl, agito.pl czy morele.net, tyle że z odbiorem osobistym w najbliższym salonie.

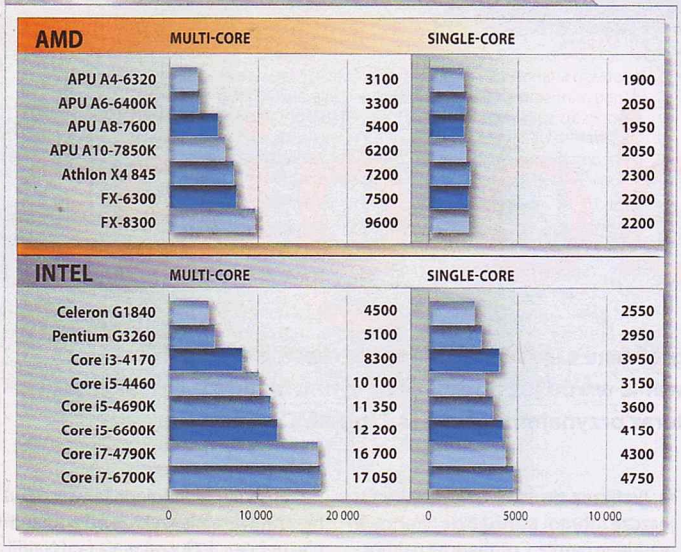
SKĄD TE WYKRESY?

Jako wydajność procesora braliśmy wyniki osiągnięte w teście Geekbench 3.0, w wersji 64-bitowej. Podaje on dwa wyniki: przy wykorzystaniu wszystkich dostępnych rdzeni oraz tylko jednego. W programach oraz grach używających DirectX 12 ważniejszy jest ten pierwszy, ale w większości tytułów podstawowe znaczenie ma ten drugi (co tłumaczy, czemu AMD jest w lesie). Dla kart graficznych braliśmy natomiast wyniki osiągnięte w teście Fire Strike – ale nie ogólne, tylko oznaczone jako Graphics, by w maksymalnym stopniu wyeliminować wpływ procesora.

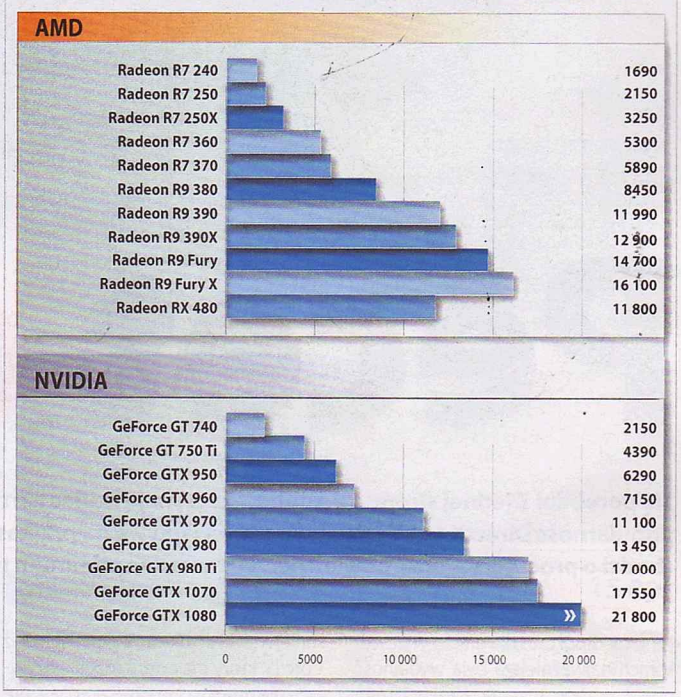
GPU i CPU stacjonarne

W procesorach zmiany są niewielkie, choć ze względu na wymagania gier tanie modele AMD zaczynają mieć sens, bo w nowych tytułach sprawiają mniej problemów niż Celerony i Pentiumy. Układy serii Core (zwłaszcza i5 oraz i7) stanowią jednak nadal klasę samą dla siebie, niezależnie od tego, czy wybierze się najświeższą serię 6000 (wymaga nowych płyt głównych oraz pamięci DDR4), czy też 4000. Warto tylko pamiętać, że jeśli chcesz się bawić w podkręcanie, musisz kupić model z literką K na końcu. W GPU zaczęła się natomiast rewolucja. Nowe GeForce'y serii 1000 to najszybsze modele dostępne na rynku, choć ich cena sprawia, że zdecydowanie nie jest to propozycja dla każdego, przynajmniej do czasu premiery GTX-a 1060. Ale w lukę z impetem wszedł nowy Radeon RX 480, który pod względem wydajności dorównuje poprzednim Radeonom, i GTX-owi 970, a kosztować powinien poniżej 1100 zł.

WYDAJNOŚĆ W PROGRAMIE GEEKBENCH 3.0



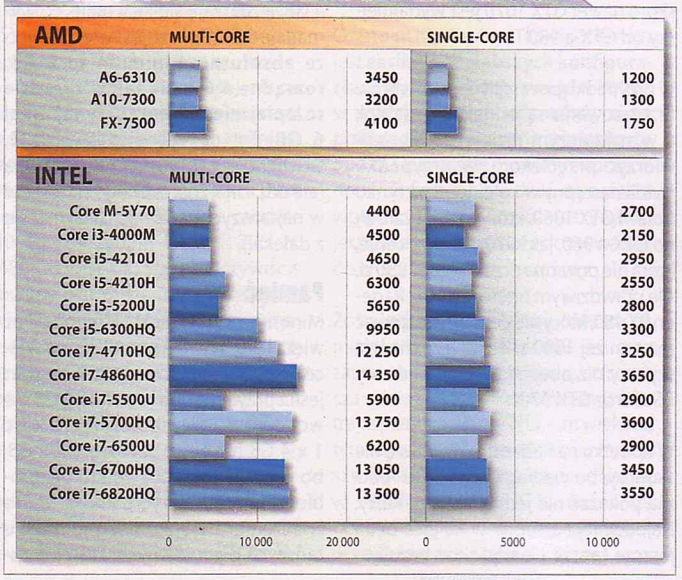
WYDAJNOŚĆ W 3DMARKU (FIRE STRIKE, STANDARD)



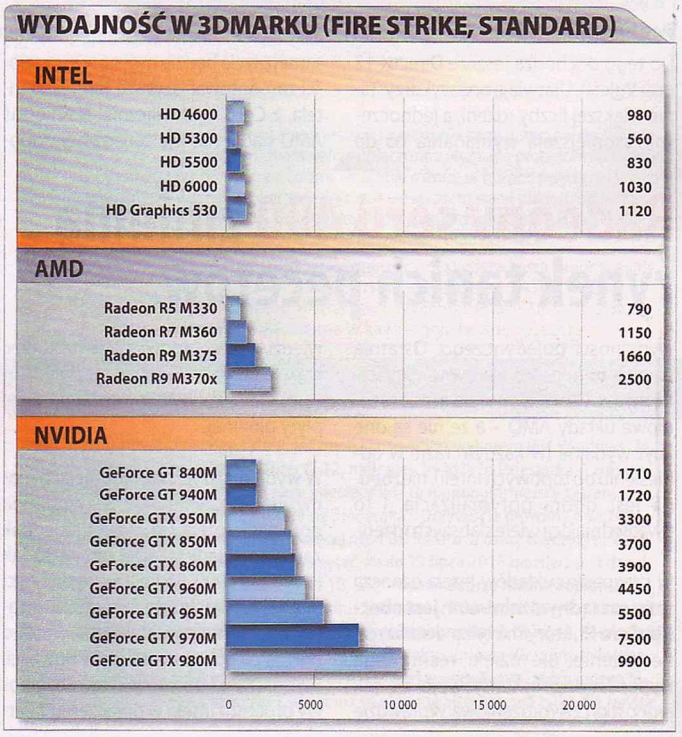
GPU i CPU mobilne

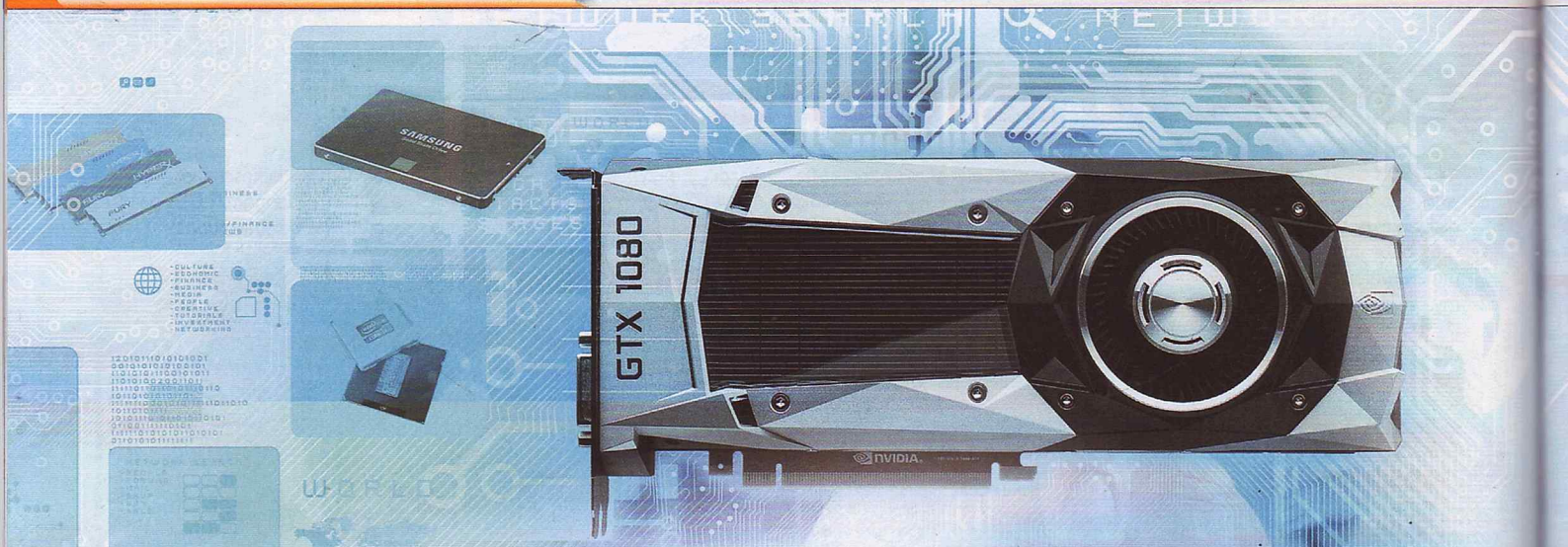
Mobilne karty graficzne i procesory są słabsze od swoich odpowiedników z komputerów stacjonarnych, a oznaczenia procesorów Intela (nadal lepszych niż AMD) są dużo mniej czytelne niż w układach dla desktopów. Wyższe oznaczenie to szybsza jednostka? Gdzie tam, trzeba dokładnie sprawdzić literki, inaczej zamiast bardzo wydajnego czterordzeniowego i5 kupi się notebooka z dwurdzeniowym Core i7... Jeśli chodzi o nowości, to mieliśmy do czynienia jedynie z premierą kilku nowych procesorów Skylake – ale o małej wydajności. W GPU w ogóle panuje zastój, w każdym razie jeśli nie liczyć Radeonów serii 400M, które są jednak na razie tylko starymi modelami z nowym oznaczeniem. W przeciągu paru miesięcy czeka nas jednak rewolucja, bo i Nvidia, i AMD pokazały już pierwsze stacjonarne GPU nowej generacji.

WYDAJNOŚĆ W PROGRAMIE GEEKBENCH 3.0



WYDAJNOŚĆ W 3DMARKU (FIRE STRIKE, STANDARD)





Pecet do gier

Się porobiło! Z jednej strony do sklepów zaczynają trafiać karty graficzne z układami nowej generacji, z drugiej rośnie popularność DirectX 12 i Vulcana, co z kolei wpływa na przetasowania wśród już obecnych na rynku układów. I to także jeśli chodzi o procesory – dość powiedzieć, że rozsądne minimum to teraz przynajmniej Core i3... lub AMD!

Przez długi czas dla graczy w procesorach najważniejsza była wydajność pojedynczego rdzenia. Liczba rdzeni miała dużo mniejsze znaczenie – dwa szybkie były w większości tytułów lepszym wyborem niż cztery wolniejsze, nawet jeśli sumarycznie wychodziło na to samo. To faworyzowało jednostki Intela, mimo że w wielu programach to AMD miało przewagę. Coraz częściej jednak CPU, które nie są w stanie jednocześnie wykonywać czterech wątków, nie wystarczają do płynnej gry.

Procesor

Do tego dochodzą jeszcze DirectX 12 oraz Vulcan. Ułatwiają one wykorzystanie większej liczby rdzeni, a jednocześnie zmniejszają wymagania co do wydajności pojedynczego. Ostatnia sprawa to konsole. Zarówno PlayStation 4, jak i Xbox One mają ośmiordzeniowe układy AMD – a że nie są one zbyt wydajne (w każdym razie w odniesieniu do topowych Inteli), niezbędna jest dobra optymalizacja. I to uwzględniająca wiele słabszych rdzeni.

W przypadku układów Intela oznacza to, że **rozsądnym minimum jest obecnie Core i3**, który ma tylko dwa fizyczne rdzenie, ale dzięki technologii Hyper-Threading zachowuje się jak jednostka czterordzeniowa. Wprawdzie mniej więcej dwukrotnie wolniejsza niż Core i5, który ma cztery rdzenie fizyczne – ale grom to nie przeszkadza. Core i3 kosztuje jednak co najmniej 500 zł, a to w przypadku budżetowych konfiguracji spory wydatek. Dlatego w najtańszej maszynie wykorzystaliśmy CPU od AMD. Pod względem wydajności nie może się ono wprawdzie równać z Core i5, ale za to kosztuje tyle co Pentium, a w przeciwieństwie do niego ma cztery rdzenie. Oczywiście nie we wszystkich przypadkach Athlon będzie lepszy. W starszych grach więcej fps-ów zazwyczaj zapewni Pentium, do tego na tej samej płycie będzie można w przyszłości zamontować szybsze jednostki Intela, z Core i5/i7 włącznie. Na nie zaś AMD nadal nie ma sensownej odpowiedzi, z kolei zapowiadane na koniec roku układy o kodowej nazwie Zen wymagać już będą najpewniej nowej płyty głównej.

Radeony serii 400 zmienią rynek tanich pecetów.

W wydajniejszych konfiguracjach mamy już do czynienia z bezwzględną dominacją Intela. Do wyboru są jednak zarówno układy starszej serii 4000, jak i nowszej, 6000. Różnica w wydajności między nimi przy tym samym taktowaniu wynosi maksymalnie 10%, dlatego nie ma co pchać się na siłę w nowości. Zwłaszcza że dowolny czterordzeniowy procesor Intela w połączeniu z kartą graficzną ze średniego segmentu jeszcze długo nie będzie stanowił wąskiego gardła. Co innego w najmocniejszym zestawie – tu liczy się już każdy megaherc, a nieco wyższy koszt płyty głównej i pamięci DDR4 ginie w cenie całego zestawu.

Karta graficzna

Najprościej jest w przypadku najwydajniejszych modeli, kosztujących powyżej 1500 zł. Dzięki niedawnej premierze GTX-ów 1080 oraz 1070 ten segment należy do Nvidii i trudno oczekiwać, że zmieni się to przed premierą układów AMD kryjących się pod kodową nazwą Vega, a zaplanowanych na przełom 2016/2017. A wcześniejsze modele nie mają szans, skoro nawet GTX 1070 jest wydajniejszy od GTX-a 980 Ti.

W przypadku pozostałych segmentów przetasowania są jednak kwestią dni, a w najgorszym razie tygodni. Jeśli wierzyć przeciekom, w przypadku Nvidii następny w kolejności na rynku pojawi GTX 1060, który zastąpi zarówno GTX-a 960, jak i 970, i to przy cenie, która nie powinna przekraczać 1250 zł. Ale prawdziwym hitem jest i tak Radeon RX 480, który nie dość, że kosztować ma poniżej 1000 zł, to jeszcze ma być szybszy niż obecne topowe Radeony i GeForce GTX 970.

W dodatku na Radeonie RX 480 się nie skończy, bo według przecieków AMD ma pokazać nie jedną, ale trzy karty. Najpewniej następne w kolejce będą jeszcze tańsze układy, choć bazujące na tej samej technologii, a więc również zauważalnie szybsze od poprzedniej generacji. Gorzej mają fani Nvidii. Według obecnie dostępnych informacji na układy wolniejsze od GTX-a 1060 trzeba będzie poczekać dłużej, na razie zaś w sprzedaży pozostaną karty GTX 960 i 950. Powinny one jednak zauważalnie stanieć, bo wygląda na to, że jedynie tym Nvidia będzie przez jakiś czas w stanie konkurować z Radeonami serii 400.

Ważne – ponieważ nowe karty graficzne mają po 8 GB RAM-u, można oczekiwać, że już niedługo twórcy gier zaczną wykorzystywać więcej pamięci. Obecnie w większości tytułów do maksymalnych detali trzeba mieć 4 GB, a zdarzają się już i takie, co wymagają 6 GB. Dobrze jest więc przyjąć, że **absolutne minimum to 2 GB, rozsądne 4 GB, ale tak w zasadzie to lepiej mieć model z przynajmniej 6 GB**. To, czy będzie to GDDR5, GDDR5X, czy HBM, nie ma znaczenia (ale od DDR3, zdarzającego się jeszcze w najtańszych modelach, trzymaj się z daleka!).

Pamięć

Minimum to 4 GB RAM-u, choć coraz więcej gier wymaga dwukrotnie więcej (tyle mają konsole). Dlatego nawet jeśli z przyczyn budżetowych 8 GB nie wchodzi w grę, lepiej kupić kość 1 x 4 GB niż nieco szybsze 2 x 2 GB, bo w przyszłości pozwoli to bezproblemowo rozszerzyć pamięć. Ma to znaczenie zwłaszcza w przypadku tańszych płyt głównych, które oferu-

ZESTAW HD

3DMark 3410

Procesor	AMD Athlon X4 845 (3,5 GHz, turbo 3,8 GHz, 4 rdzenie/4 wątki, box)	**275 zł**
Karta graficzna	Gigabyte GTX 750 Ti 2 GB GDDR5	**480 zł**
Płyta główna	Gigabyte GA-F2A68HM-DS2H (mATX, A68H, FM2+)	**199 zł**
Pamięć RAM	GoodRAM Play DDR3 (1 x 4 GB, 1833 MHz, CL9)	**70 zł**
Dysk twardy	Seagate 1 TB (3,5 cala, 7200 obr./min, ST1000DM003)	**209 zł**
Napęd optyczny	Liteon IHAS122-04 (22x DVDRW DL, SATA, OEM, czarny)	**55 zł**
Zasilacz	Chieftec GPA-350S (350 W)	**116 zł**
Obudowa	Modecom Mini Cool	**90 zł**
Cena zestawu		**1484 zł**
Możliwe oszczędności	Zerowy wpływ na liczbę fps-ów będzie miała wymiana obudowy, ale tańsze są tylko takie bez gniazda USB 3.0 na przednim panelu (np. IBOX Colorado 810/811 za 65 zł). Można również zrezygnować z napędu optycznego (to 53 zł). Dalej jest już tylko słabsza karta graficzna, ale to odbija się bardzo mocno na wydajności (z nowych np. Radeon R7 250 za około 350 zł – ale jest nawet o połowę wolniejszy).	
Dalszy upgrade	W niektórych nowych grach nawet 4 GB RAM-u to już za mało, więc dla pewności wypadałoby zacząć od pamięci. Wzrost liczby fps-ów zapewni jednak dopiero karta graficzna. Najbardziej opłacalny z dostępnych na rynku jest Radeon RX 480 za około 1000 zł, ale przydałby mu się szybszy procesor, co w praktyce oznacza konieczność przejścia na platformę z co najmniej Intelem Core i3 w roli głównej. Można w tym celu wykorzystać zestaw FHD i podmienić w nim procesor, a zasilacz i obudowę wziąć z zestawu HD.	

ZESTAW FHD

3DMark 9470

Procesor	Intel Core i5-4460 (3,2 GHz, turbo 3,4 GHz, 4 rdzenie/4 wątki, box)	**799 zł**
Karta graficzna	AMD Radeon RX 480 8 GB GDDR5	**1100 zł**
Płyta główna	Gigabyte B85M-D3H-A (mATX, B85, LGA 1150)	**249 zł**
Pamięć RAM	HyperX Fury DDR3 (2 x 4 GB, 1833 MHz, CL10)	**159 zł**
Dysk twardy	Seagate 1 TB SSHD (3,5 cala, 7200 obr./min, 8 GB flash, ST1000DX001)	**293 zł**
Napęd optyczny	Liteon iHAS122-04 (22x DVDRW DL, SATA, OEM, czarny)	**55 zł**
Zasilacz	SilentiumPC Vero L1 500 W	**185 zł**
Obudowa	SilentiumPC Brutus M25	**149 zł**
Cena zestawu		**2989 zł**
Możliwe oszczędności	Najwięcej, bo około 300 zł, można zaoszczędzić, zamieniając procesor na Core-i3, choć w wielu grach będzie się to wiązało z zauważalnym spadkiem liczby fps-ów. Mniejsze oszczędności, ale za to bez wpływu na wydajność, da kupno tańszej obudowy, rezygnacja z napędu optycznego oraz zastosowanie zwykłego HDD zamiast SSHD. Chwilowo można także kupić jedynie 4 GB RAM-u, choć to już bardzo mocno zależy od gier.	
Dalszy upgrade	Wydajność Radeona RX 480 jest na tyle wysoka, że zauważalny jej wzrost da dopiero przejście na niemal dwukrotnie droższego GeForce'a GTX 1070. Albo dokupienie drugiego RX-a 480, co w grach potrafiących skorzystać z takiego tandemu przełoży się na wydajność porównywalną z GTX-em 1080. Na co dzień świetnym dodatkiem będzie natomiast SSD, który przyspieszy działanie całego systemu – 120 GB kosztuje nieco ponad 200 zł, za około 300 zł można mieć model 240 GB.	

ZESTAW QHD

3DMark 15 090

Procesor	Intel Core i5-6600K (3,5 GHz, turbo 3,9 GHz, 4 rdzenie/4 wątki, box, LGA 1151)	**1059 zł**
Cooler	SilentiumPC Fortis 3 HE1425 (SPC130)	**139 zł**
Karta graficzna	Nvidia GeForce GTX 1070 8 GB GDDR5	**2299 zł**
Płyta główna	Gigabyte GA-Z170-D3H (ATX, Z170, S-1151)	**535 zł**
Pamięć RAM	G.Skill Ripjaws V DDR4 (2 x 4 GB, 3200 MHz, CL16)	**214 zł**
Dysk 1	SSD SanDisk Plus 240 GB	**305 zł**
Dysk 2	Seagate 2 TB (3,5 cala, 7200 obr./min, ST2000DM001)	**329 zł**
Napęd optyczny	Liteon iHAS122-04 (22x DVDRW DL, SATA, OEM, czarny)	**55 zł**
Zasilacz	XFX Pro Series TS 550W	**259 zł**
Obudowa	SilentiumPC Gladius X60	**275 zł**
Cena zestawu		**5469 zł**
Możliwe oszczędności	Największe oszczędności da przełożenie karty graficznej do średniego zestawu, ewentualnie połączone z wymianą procesora na i5-4690 (za ok. 1000 zł), co zminimalizuje różnicę w fps-ach przy cenie końcowej niższej o prawie 1400 zł – ale kosztem starej platformy i braku O/C. W mniej ekstremalnych przypadkach można wziąć tańszy SSD 120 GB, a SSHD zamienić na mniejszy i/lub na HDD.	
Dalszy upgrade	Zauważalny wzrost wydajności da szybsza karta graficzna, ale do wyboru jest na razie tylko jedna: GeForce GTX 1080, za 1000 zł więcej. Można także wymienić GTX-a 1070 na dwa Radeony RX 480, ale nie w każdej grze będzie to lepsze.	

ją tylko dwa sloty na RAM. Większa ilość pamięci bardzo rzadko przekłada się obecnie na wzrost fps-ów. I jeszcze jedno: AMD i starsze Intele używają DDR3 (najlepiej co najmniej 1600 MHz), nowe Intele – DDR4 (optymalna częstotliwość to 3000 MHz, wolniejsze wpływają negatywnie na liczbę fps-ów).

Jeśli chodzi o pamięć stałą, najtańszym rozwiązaniem są tradycyjne HDD. Minimum to 1 TB 7200 RPM. Mniejsze są tylko minimalnie tańsze, a modele 5400/5900 RPM – zauważalnie wolniejsze, nadają się więc wyłącznie do przechowywania dokumentów. Lepszym rozwiązaniem są SSHD, które mają dodatkowo pamięć flash, przyspieszającą (w porównaniu do HDD 2-5 razy) odczyt najczęściej wykorzystywanych danych, trzeba za nie jednak zapłacić o 100 zł więcej niż za zwykły dysk o tej samej pojemności. **Za niecałe 200 zł da się już natomiast kupić SSD o pojemności 120 GB, który wystarczy na system i parę gier.** Bardziej uniwersalne modele 240 GB zaczynają się od 300 zł, a 480 GB – od ok. 500 zł. Oczywiście mówimy o urządzeniach ze złączem SATA III. Na popularności zyskują modele M.2, które mogą zapewnić znacznie wyższą wydajność, ale w typowych domowo-growych zastosowaniach różnica jest nieodczuwalna, więc nie ma sensu dopłacać.

Zostaje jeszcze napęd optyczny. Nagrywarka DVD kosztuje ok. 60 zł za model wewnętrzny i dwa razy tyle za zewnętrzny na USB. Blu-ray nie ma sensu, chyba że chcesz oglądać filmy z płyt.

Reszta

Mamy procesor, kartę graficzną, pamięć i dysk, potrzebujemy jeszcze płyty głównej. Ze stabilnością nie powinno być problemu nawet w najtańszych modelach, producenci oszczędzają jednak na liczbie gniazd USB 3.0, slotach na RAM oraz jakości kart dźwiękowych. W droższych modelach dochodzi opcja podkręcania procesora (w przypadku Inteli jest to możliwe tylko w przypadku modeli z literką K), dobre audio ze wzmacniaczem słuchawkowym, gamingowa karta sieciowa (która w praktyce niewiele jednak daje) oraz złącza USB 3.1.

Ostatnim niezbędnym komponentem jest **zasilacz. W słabszych konfiguracjach wystarczy dobry model 300 W, w wydajnych (lub gdy zależy ci na podkręcaniu) rozsądne minimum to 500 W.** Oczywiście mówimy o sprzęcie dobrych firm, bo nie dość, że zasilacz wpływa na stabilność maszyny, to jeszcze jego awaria może doprowadzić do zniszczenia innych części.

Zostaje jeszcze obudowa. Warto, by miała przedni panel z USB 3.0 oraz zapewniała dobrą wentylację, co oznacza minimum jeden wbudowany wiatrak z przodu i drugi z tyłu – im większe, tym lepiej, także ze względu na mniejszy hałas. Jeśli masz płytę główną w standardzie mini-ATX, można się pokusić o kupno mniejszego pudła (jak w najtańszym zestawie).

WYBÓR SYSTEMU

Jeśli chcesz grać w najnowsze tytuły, jedynym sensownym wyborem jest Windows. Ze względu na rosnącą popularność DirectX 12, najlepiej, by była to Dziesiątka – zresztą na Steam Hardware Survey już od paru miesięcy jest to najpopularniejszy system operacyjny (na drugim miejscu plasuje się Siódemka). Oczywiście mówimy o wersji 64-bitowej, bo 32-bitowa nie obsłuży więcej niż 4 GB RAM-u, a coraz więcej tytułów wprost domaga się 64-bitów. Warto pamiętać, że do 29 lipca 2016 możliwy jest darmowy upgrade Windowsów 7 oraz 8.1 do 10, więc równie dobrze można kupić jedną z wcześniejszych wersji, a potem ją uaktualnić (lub nie...). Taki dodatkowy krok ma także sens ze względu na często zauważalnie niższe ceny poprzednich Okienek, choć wiąże się z paroma dodatkowymi godzinami na instalację uaktualnienia. Oczywiście kupno Windowsa zwiększa cenę zestawu (chyba że masz wersję pudełkową, którą można legalnie przenieść na nową maszynę), ale Linux to niestety alternatywa tylko dla fanów indyków, a SteamOS okazał się niewypałem.

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

Laptopy do 3000 zł

Mając dość mocno (jak na sprzęt gamingowy) ograniczony budżet, trzeba się skoncentrować przede wszystkim na podzespołach, których nie można po zakupie wymienić, czyli karcie graficznej i procesorze. Dysk, pamięć RAM czy bateria schodzą na dalszy plan, bo na fps-y wpływ mają znacznie mniejszy lub żaden, a do tego często da się je ulepszyć nawet we własnym zakresie.

Jeśli chodzi o kartę graficzną, to NIE MOŻE być to układ zintegrowany z procesorem. Niezależnie od tego, czy będzie to jednostka Intela, czy AMD. Radeony są wprawdzie wydajniejsze, ale i tak o graniu w bardziej wymagające gry będzie trzeba zapomnieć. Jak sprawdzić, czy mamy z takim czymś do czynienia? Jeśli specyfikacja wybranego laptopa nie określa tego w jasny sposób, należy zwrócić uwagę, czy w nazwie GPU znajduje się „Intel" lub czy jego pamięć jest współdzielona – jeśli tak, to mamy pewność, iż ten układ jest zintegrowany, a co za tym idzie, za słaby do poważnego grania.

W praktyce oznacza to, że **w tym segmencie cenowym polecamy układy GeForce GT 940M i GTX 950M oraz Radeon R9 M375 i R9 M370X**. Każdy z nich zagwarantuje wydajność odpowiednią, aby cieszyć się płynną rozgrywką w najnowszych grach. Z daleka natomiast trzeba trzymać się od GeForce'a GT 920M, który oferuje za małą wydajność, aby móc grać w bardziej wymagające tytuły. Co jednak zrobić, jeśli w wybranym notebooku jest inna karta graficzna? W takim przypadku z pomocą przychodzą wykresy z drugiej strony Konfiguratora, gdzie umieściliśmy wyniki uzyskane w testach przez większość dostępnych w notebookach układów.

A skoro już przy kartach graficznych jesteśmy, parę słów o matrycy. **Jeśli sprzęt ma służyć przede wszystkim do grania, najrozsądniej jest pozostać przy rozdzielczości HD.** Będzie ona wprawdzie nieco mniej wygodna w bardziej profesjonalnych zastosowaniach, ale warto pamiętać, że LCD najlepszą jakość obrazu zapewniają w swojej natywnej rozdzielczości, a karty graficzne dostępne w tym przedziale cenowym nie poradzą sobie z nowymi grami w Full HD.

Jeśli chodzi o procesory, bierzemy pod uwagę tylko procesory Intela, z naciskiem na Core i5 oraz i7, choć i3 też sobie w bardzo wielu grach poradzi. Najwydajniejszy procesor, jaki znajdziemy w tym segmencie cenowym, to Core i5-6300HQ, który jest o niebo mocniejszy od dowolnego ultramobilnego procesora i7 – więc jeśli upatrzony przez nas laptop jest w niego wyposażony, to można śmiało dokonywać zakupu.

W przypadku RAM-u 8 GB to najsensowniejszy wybór, zarówno jeśli chodzi o działanie programów, jak i wymagania gier. Więcej przy ograniczonym budżecie nie ma sensu, bo niemal zawsze da się go rozbudować później. W przypadku dysku w zasięgu jest tylko klasyczny HDD – bez problemu będzie go można wymienić później. Reszta, czyli układ klawiatury, złącza czy wykonanie i wygląd, nie wpływa na wydajność sprzętu – to kwestia gustu. A bateria, choćby największa, i tak wystarczy maksymalnie na godzinę-dwie grania, więc również nie ma większego znaczenia.

Minimum do grania to GTX 950M lub R9 M370X/M375.

POLECANE MODELE

Asus R556LB-XO153D-8

3DMark 1720

Procesor	Intel Core i5-5200U (2,7 GHz, 2 rdzenie)
Karta graficzna	Nvidia GeForce GT 940M 2 GB
Ekran	15,6", 1366 x 768, matowy, LED
Pamięć RAM	8 GB, maks. 12 GB
Dysk twardy	1000 GB 5400rpm
Napęd optyczny	nagrywarka DVD
Wymiary	382 x 256 x 26 mm
Waga	2,3 kg
System operacyjny	brak
Maksymalny czas pracy na baterii	ok. 4 h
Cena	2200 zł

Nie jest to wprawdzie maszyna typowo gamingowa, ale oferuje bardzo sensowny poziom wydajności. Bazuje na ultramobilnym procesorze Intel Core i5 oraz najwydajniejszej karcie graficznej w segmencie do 2500 zł, czyli GF 940M. Taki tandem gwarantuje możliwość uruchomienia każdej gry, w zdecydowanej większości w przynajmniej średnich ustawieniach graficznych. Dodając do tego bardzo dobre wykonanie i chłodzenie oraz wzorowe wsparcie gwarancyjne, otrzymujemy bardzo rozsądną propozycję za nieduże pieniądze.

Lenovo Z51-70 80K601BYPB

3DMark 1720

Procesor	Intel Core i5-5200U (2,7 GHz, 2 rdzenie)
Karta graficzna	Nvidia GeForce GT 940M 2 GB
Ekran	15,6", 1920 x 1080, matowy, LED
Pamięć RAM	8 GB, maks. 16 GB
Dysk twardy	1000 GB 5400rpm + SSD 8 GB
Napęd optyczny	nagrywarka DVD
Wymiary	384 x 265 x 24,6 mm
Waga	2,3 kg
System operacyjny	brak
Maksymalny czas pracy na baterii	ok. 3 h
Cena	2400 zł

Alternatywa dla powyższego Asusa. Seria Z należąca do klasy „premium" chińskiego producenta oferuje bardzo eleganckie i solidne wykonanie, podświetlaną klawiaturę, ekran w rozdzielczości Full HD, a co najważniejsze, wydajny procesor Intel Core i5 piątej generacji, który w parze z kartą AMD Radeon R9 M375 oferuje możliwość swobodnego zagrania w każdy tytuł – tyle że niestety nie w natywnej rozdzielczości ekranu, co negatywnie wpływa na jakość obrazu. Dużym plusem jest dysk hybrydowy, który zapewnia szybsze uruchamianie systemu i aplikacji.

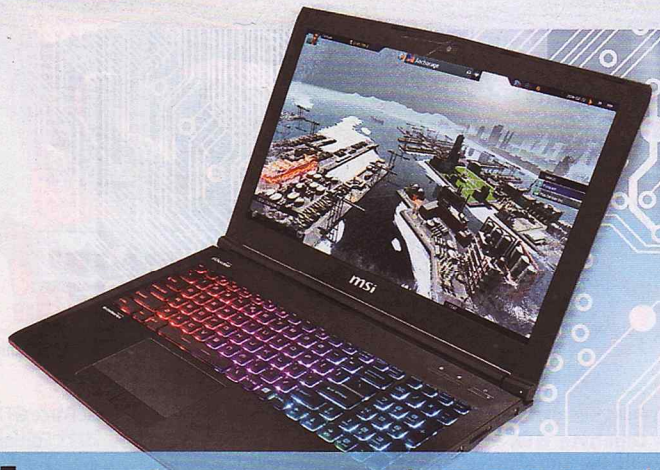
Acer V5-591G – NX.G66EP.008

3DMark 3300

Procesor	Intel Core i5-6300HQ (3,2 GHz, 4 rdzenie)
Karta graficzna	Nvidia GeForce GT 950M 2 GB
Ekran	15,6", 1366 x 768, matowy, LED
Pamięć RAM	8 GB, maks. 16 GB
Dysk twardy	1000 GB 5400rpm
Napęd optyczny	brak
Wymiary	382 x 260 x 30,3 mm
Waga	2,4 kg
System operacyjny	brak
Maksymalny czas pracy na baterii	ok. 4,5 h
Cena	3000 zł

Czterordzeniowy procesor i5 szóstej generacji w wersji high performance oraz układ graficzny GeForce GTX 950M sprawiają, że zagramy w każdą grę zarówno teraz, jak i przez najbliższe lata. Do tego w natywnej rozdzielczości matrycy, co dodatkowo korzystnie wpływa na jakość obrazu. Bonusem jest jakość wykonania: mamy tu aluminiową obudowę, podświetlaną klawiaturę, bardzo pojemną baterię oraz matową matrycę. Innymi słowy to najwydajniejszy i najbardziej opłacalny laptop, jaki jesteśmy w stanie kupić do 3000 zł.

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.



Laptopy od 3000 zł

Mając do dyspozycji większy zasób gotówki, możemy przebierać w notebookach stworzonych przede wszystkim z myślą o graczach, co na szczęście nie oznacza już „wyglądających jak odpustowa zabawka". Droższe modele są za to zazwyczaj bardziej dopieszczone, dzięki czemu sprawdzą się bardzo dobrze także w poważniejszych zastosowaniach.

Warto jednak pamiętać, że drogi laptop wcale nie musi być wydajniejszy od tańszego, bo cena nie gwarantuje, że nada się do gier. Dlatego przed zakupem zapoznaj się ze specyfikacją, a jeszcze wcześniej **odpuść sobie modele cienkie i lekkie – bo to nie idzie w parze z wydajnością**. (Istnieje wprawdzie możliwość dokupienia do niektórych „cieniasów" specjalnej zewnętrznej przystawki na normalną kartę graficzną, ale kosztuje to krocie i jest wybitnie nieprzenośne.) Szybki procesor i karta graficzna to także w tym przedziale cenowym oczywista oczywistość. Wybór jest w praktyce ograniczony do układów Nvidii. Nie dlatego, że AMD takich nie robi – po prostu w specyfikacjach wydajnych laptopów ich nie znajdziemy, a nawet jeśli, to są one znacznie mniej opłacalne. **Minimum to GeForce GTX 960M.** Nieco szybszy od niego jest GeForce GTX 965M, dalej mamy GTX-a 970M i 980M, a jeśli cena nie gra roli, jest jeszcze GTX 980. Tak, bez literki M na końcu, bo to ten sam układ co w desktopach.

GeForce GTX 960 to teraz najbardziej opłacalne GPU.

Wybór procesora jest jeszcze prostszy – albo Intel Core i5-6300HQ, albo Intel Core i7-6700HQ. Innych modeli nie ma sensu rozważać, gdyż te dwa oferują bardzo dobrą wydajność za rozsądne pieniądze. Nie warto dopłacać do innych układów, choć oczywiście może się zdarzyć, że wybrana przez ciebie konfiguracja będzie miała jakiś inny CPU – w takim wypadku z pomocą przyjdzie tabela wydajności z drugiej strony Konfiguratora. Jeśli chodzi o pamięć RAM, **minimum to 8 GB**, choć przy obecnych cenach 16 GB to również dobra opcja (więcej nie ma teraz sensu, chyba że korzystasz z programów, które mają bardzo rozbuchane wymagania). W przypadku dysku twardego można się już skusić na SSD, choć praktyczniejszym rozwiązaniem będzie stosowanie dwóch: prócz SSD na system i najczęściej używane gry przyda się również zwykły HDD na dane. W wielu modelach gamingowych jest na niego miejsce wewnątrz obudowy, często nawet bez potrzeby demontowania napędu optycznego.

Jeśli dużo grasz w sieci, **warto zwrócić uwagę na wbudowaną kartę sieciową**. Wielu producentów montuje układy serii Killer, które teoretycznie zapewniają niższe pingi, chronią przed lagami, a do tego zmniejszają obciążenie procesora. W praktyce modele Intela są równie dobre, tyle że mają mniej bajerów, co może mieć czasami znaczenie (np. gdy zdarza ci się podczas grania mocno obciążać łącze innymi transferami).

Mając większy budżet, warto zastanowić się także nad kwestiami takimi jak wyższa rozdzielczość ekranu, ergonomiczna klawiatura z podświetlaniem czy dysk SSD. Na liczbę headshotów wprawdzie to nie wpłynie, ale za to zwiększy komfort korzystania z laptopa, który przecież najpewniej zostanie z tobą na dłużej.

POLECANE MODELE

Dell Inspiron 7559 (0374A)

3DMark 4450

Procesor	Intel Core i5-6300HQ (3,2 GHz, 4 rdzenie)
Karta graficzna	Nvidia GeForce GTX 960M 4 GB
Ekran	15,6", 1920 x 1080, matowy, LED, IPS
Pamięć RAM	8 GB, maks. 16 GB
Dysk twardy	128 GB SSD M.2 + 1000 GB 5400rpm + 8 GB SSD
Napęd optyczny	brak
Wymiary	383 x 265 x 25,3 mm
Waga	2,6 kg
System operacyjny	brak
Maksymalny czas pracy na baterii	ok. 3 h
Cena	3800 zł

GeForce GTX 960M zastosowany w tym modelu to najbardziej opłacalne gamingowe GPU dostępne obecnie w laptopach. Z kolei procesor Intel Core i5-6300HQ to pierwszy czterordzeniowy i5 w laptopach, w grach dorównujący najlepszym Core i7. Dodając do tego SSD i HDD, wysokiej klasy matową matrycę wykonaną w technologii IPS, eleganckie wykonanie z subtelnymi, czerwonymi detalami zdradzającymi gamingowy charakter laptopa oraz wzorowo działający serwis, dostajemy gamingowy laptop bardzo bliski ideału.

MSI GE62 Apache Pro (6QF-011XPL)

3DMark 7500

Procesor	Intel Core i7-6700HQ (3,5 GHz, 4 rdzenie)
Karta graficzna	GeForce GTX 970M 4 GB
Ekran	15,6", 1920 x 1080, matowy, LED
Pamięć RAM	8 GB, maks. 16 GB
Dysk twardy	256 GB SSD M.2+ 1000 GB HDD 7200rpm
Napęd optyczny	nagrywarka DVD
Wymiary	383 x 260 x 28,7 mm
Waga	2,4 kg
System operacyjny	brak
Maksymalny czas pracy na baterii	ok. 3 h
Cena	5100 zł

Pocesor z rodziny Intel Core i7 szóstej generacji oraz układ graficzny GTX 970 gwarantują możliwość zagrania w każdą grę dostępną obecnie na rynku w co najmniej wysokich detalach – i mówimy tutaj o rozdzielczości Full HD. Optymalna ilość pamięci RAM (8 GB) oraz dwa dyski (SSD i HDD) wewnątrz notebooka zapewniają komfortową pracę. Ponadto laptop został wyposażony w ergonomiczną klawiaturę SteelSeries, wysokiej klasy głośniki Dynaudio oraz minimalizującą lagi kartę sieciową. Świetna maszyna dla wymagających graczy.

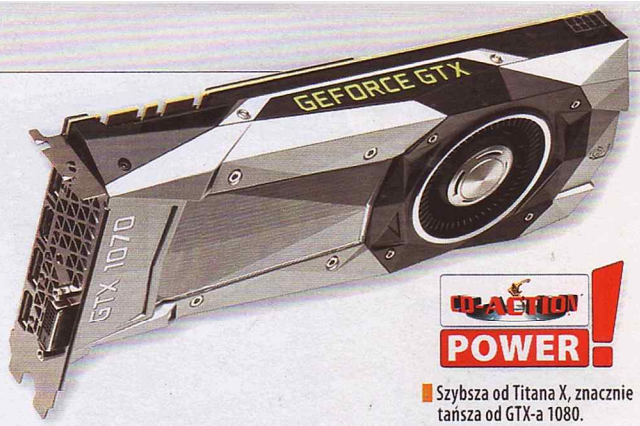
Acer G9-792G (NH.Q0UEP.001)

3DMark 9900

Procesor	Core i7-6700HQ (3,5 GHz, 4 rdzenie)
Karta graficzna	Nvidia GeForce GTX 980M 4 GB
Ekran	17,3", 3840 x 2160 (4K), matowy, LED IPS
Pamięć RAM	16 GB, maks. 64 GB
Dysk twardy	256 GB SSD M.2 + 1000 GB HDD 5400rpm
Napęd optyczny	nagrywarka DVD
Wymiary	428 x 294 x 48 mm
Waga	3,8 kg
System operacyjny	brak
Maksymalny czas pracy na baterii	ok. 3 h
Cena	10 600 zł

Laptop bazuje na karcie GeForce GTX 980M, która współdziała z procesorem Intel Core i7-6700HQ. Do kompletu mamy oczywiście dysk SSD na system i najczęściej używane gry oraz terabajtowy dysk HDD na dane. Warto też podkreślić, że laptop został wyposażony w cztery głośniki oraz dwa subwoofery gwarantujące ponadprzeciętną jakość dźwięku, matrycę IPS o przekątnej 17,3" w rozdzielczości 4K, a także kartę sieciową Killer Shot Pro zmniejszającą do minimum lagi w grach sieciowych. Tylko ta cena...

Nvidia GeForce GTX 1070



Cena: 2300 zł | Dostarczył: Nvidia | www.nvidia.com

PARAMETRY • **Taktowanie GPU:** 1506 MHz (1683 MHz Boost) • **Pamięć:** 8 GB GDDR5 • **Taktowanie pamięci:** 8 GHz • **Zużycie energii (maks.):** 150 W • **Dodatkowe zasilanie:** 1 x 8 pin • **Chłodzenie:** powietrzne, 1 x turbina, dwuslotowe • **Wymiary:** 270 x 100 x 38 mm • **Waga:** 1030 g

Szybsza od Titana X, znacznie tańsza od GTX-a 1080.

To młodszy brat testowanego miesiąc temu topowego GeForce'a GTX 1080, opartego na pierwszym GPU wyprodukowanym w nowym procesie technologicznym (16 nm, podczas gdy przez parę ostatnich lat królowało 28 nm). Pod względem wydajności nie miał sobie równych, bez problemu bijąc dotychczasowego lidera, Titana X. Do tego charakteryzował się bardzo dobrą efektywnością energetyczną, co przekładało się na ciche działanie (jak na pojedynczą turbinkę wydmuchującą powietrze poza obudowę) i duży potencjał podkręcania. Tyle że cena (3600 zł za Founder's Edition...) robiła nie mniejsze wrażenie niż wydajność. GeForce GTX 1070 w wersji Founder's Edition (bo tylko taka jest na razie dostępna) kosztuje 2300 zł. A ceny mających się ukazać później wersji niereferencyjnych będą się zaczynały od niecałych 2000 zł. To nadal nie karta dla każdego, ale jeśli weźmie się pod uwagę wydajność (także ten model ma być szybszy od Titana X), zaczyna się robić jeszcze ciekawiej!

Chipy w GTX-ach 1080 i 1070 różnią się od siebie liczbą jednostek cieniujących (2560 vs. 1920) oraz teksturujących (160 vs. 120), a także taktowaniem rdzenia (1607 vs. 1506 MHz) i pamięci (10 GHz GDDR5X vs. 8 GHz GDDR5). Teoretycznie przekłada się to na wydajność niższą o 20-45% od GTX-a 1080, ale nadal wystarczającą, by pobić Titana. A praktycznie?

Wyniki testów znajdziesz w ramce – **Gigabyte GTX 980 Ti wygrywa z GTX-em 1070**. Tragedia? Warto pamiętać o różnicy w cenach, a także o tym, że GTX 980 Ti to wersja firmowo podkręcona, z kolei GTX 1070 pracował na standardowych zegarach. Poza tym **GTX 1070 jest przecież następcą GTX-a 970, od którego jest szybszy o około 50%!** Oczywiście nie zawsze, ale im gra ma większe wymagania, a rozdzielczość jest wyższa, tym większą przewagę zyskuje nowe GPU. Ale nie tylko o moc obliczeniową chodzi, bo seria 1000 ma również dwukrotnie więcej pamięci, a już teraz w paru grach 4 GB to po prostu za mało, by włączyć najwyższe detale, nawet jeśli uruchomimy je „zaledwie" w Full HD.

Stąd też i końcowa ocena. GeForce GTX 1070 nawet w wersji Founder's Edition oferuje nie tylko świetną wydajność, ale również stosunek mocy do ceny. Tyle że już za chwilę pojawią się na rynku tańsze modele niereferencyjne. A także Radeony RX 480, które pod tym względem wypadają jeszcze lepiej – ale o tym piszemy parę stron dalej. ■ AI

PODSUMOWANIE

+ świetna wydajność • nowe technologie • wbudowany procesor audio • energooszczędna • 8 GB pamięci • dobrze się podkręca • HDMI i DisplayPort w najnowszych wersjach

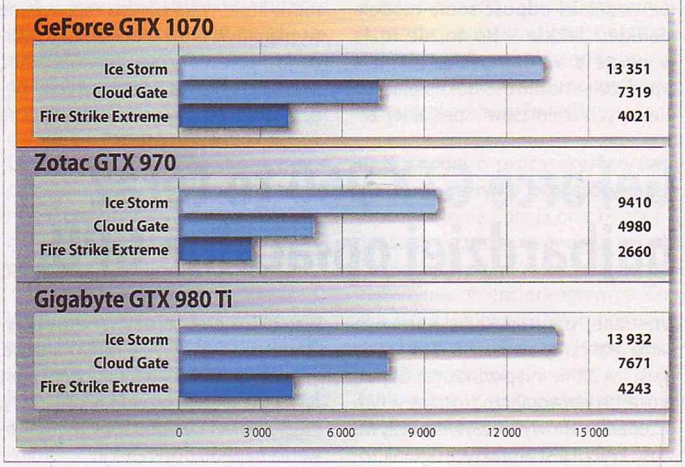
− droższa od poprzednika (ale tańsza od porównywalnych) • Founder's Edition jest droższa od wersji niereferencyjnych

OCENA 8+

PORÓWNANIE WYDAJNOŚCI W GRACH

Model / Rozdzielczość	GeForce GTX 1070	Zotac GTX 970	Gigabyte GTX 980 Ti
Metro: Last Light Redux (liczba klatek animacji na sekundę)			
Średnie detale			
1920 x 1080	128	128	127
Bardzo wysokie detale			
1920 x 1080	74	49	79
2560 x 1440	43	28	47
3840 x 2160	18	12	20
Wiedźmin 3: Dziki Gon (liczba klatek animacji na sekundę)			
Średnie detale			
1920 x 1080	138	96	153
Bardzo wysokie detale			
1920 x 1080	80	52	86
2560 x 1440	60	39	66
3840 x 2160	35	23	38
World of Tanks (liczba klatek animacji na sekundę)			
Średnie detale			
1920 x 1080	110	118	117
Bardzo wysokie detale			
1920 x 1080	101	107	107
2560 x 1440	101	91	107
3840 x 2160	61	43	69

TEST WYDAJNOŚCI W 3DMARKU



Platforma testowa
Procesor: Intel Core i5-6600K, **cooler:** SilentiumPC Grandis XE1236, **karta graficzna:** Zotac GeForce GTX 970 AMP! Omega, **płyta główna:** Asus Z170 PRO Gaming, **pamięć:** Kingston HyperX Predator, 4 x 8 GB, 2666 MHz, CL15, **dyski:** SSD Samsung 850 EVO 500 GB, SSD Zotac 240 GB Premium, SSHD Seagate 2 TB, **obudowa:** SilentiumPC Gladius M45W Pure Black, **zasilacz:** Cooler Master V850

Asus ROG Strix GeForce GTX 1080

Cena: 3600 zł | Dostarczył: Asus | www.asus.pl

PARAMETRY • **Taktowanie GPU:** 1759 MHz (1898 MHz Boost) • **Pamięć:** 8 GB GDDR5X • **Taktowanie pamięci:** 10 GHz • **Zużycie energii (maks.):** 180 W • **Dodatkowe zasilanie:** 1 x 8, 1 x 6 pin • **Chłodzenie:** powietrzne, 3 x wentylator, dwuslotowe • **Wymiary:** 298 x 134 x 40 mm • **Waga:** 1060 g

Szybszy od wersji Founder's Edition, a w tej samej cenie.

Po Founder's Edition, jak obecnie nazywają się wersje referencyjne, różniące się między sobą jedynie nalepką z logo producenta, do sklepów trafiły w końcu także autorskie GTX-y 1080. Z bardziej rozbudowanymi układami chłodzenia, lepiej przystosowane do podkręcania, z dodatkowymi bajerami i... bardzo podobną, a często nawet niższą ceną. Wszystko to jest prawdziwe również w przypadku testowanego tu Striksa. Zamiast pojedynczej turbiny ma trzy spore wentylatory, które zajmują tylko dwa sloty, przy małym obciążeniu całkiem się wyłączają, a przy dużym są bardzo ciche. Ich uzupełnieniem są metalowe osłony, a bajerem – oświetlenie RGB. Jego kolor i tryb pracy można dowolnie ustawiać w dołączonym sofcie, a wśród opcji jest nawet pulsowanie w rytm muzyki lub zmiana koloru wraz z temperaturą.

Najważniejsza jest jednak wydajność. Karta pracuje z wyższą częstotliwością niż Founder's Edition i nawet w podstawowym trybie jest od niej szybsza o 5-7%. A lepszy system chłodzenia teoretycznie pozwala na dalsze O/C, choć akurat z testowego egzemplarza udało się wycisnąć tylko parę procent więcej. Niewiele... ale z drugiej strony mamy przecież do czynienia z **modelem kosztującym tyle samo co referencyjne, a cichszym, o 10% szybszym i bajerancko podświetlonym**. Jeśli szukasz topowej karty, Strix jest jak najbardziej warty polecenia. ■ AI

PODSUMOWANIE

+ najwyższa wydajność • bardzo dobry autorski system chłodzenia • nowe technologie • wbudowany procesor audio • energooszczędna • 8 GB pamięci • bardzo dobrze się podkręca • HDMI i DisplayPort w najnowszych wersjach • cena jak wersji referencyjnej...

− ...ale nadal równie kosmiczna co wydajność

OCENA 8+

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

POMYŚL
ROZWIĄŻ
GRAJ!

Nagroda specjalna 5000 zł

Wyślij 2 prawidłowe hasła i weź udział w losowaniu
3 nagród: 2 wybranych oraz dodatkowo 5000 zł!

KOŁO SZCZĘŚCIA

Wybierz nagrodę, ułóż wyraz z rozsypanych liter i wyślij:
CAK.WYRAZ, np. CAK.KONICZYNA pod nr **7265**.

Wszystkie rozsypanki pochodzą z kategorii

SZCZĘŚCIE

1	2	3	4	5
E	P	T	K	S
U	A	M	N	E
R	W	A	I	K
A	D	Z	O	C
I	O	L	M	U
F	K	I	R	S
O	O	N	Z	
		A	A	
			I	
1	7	6	3	5

6	1	2	3	4	5	6	7

1
2000 zł

2
Konsola Microsoft Xbox One
o wartości 1300 zł

3
Telewizor Panasonic TX-40C200E
o wartości 1300 zł

4
Laptop HP 255
o wartości 880 zł

5
Smartfon Microsoft Lumia 535
o wartości 400 zł

6
Aparat fotograficzny Nikon Coolpix S01
o wartości 500 zł

Wszystkie nagrody rzeczowe można wymienić na równowartość w gotówce.
Na zgłoszenia czekamy do 30.09.2016 r. Do zwycięzców zadzwonimy. Regulamin na www.regulaminy.pl.
Koszt wysłania 1 SMS-a to 2,46 zł (z VAT). **U nas za otrzymane SMS-y nie płacisz.** Usługa dostępna we wszystkich polskich sieciach telefonii komórkowej.

Nvidia Shield Android TV

Cena: 900 zł | Dostarczyła: Nvidia | www.nvidia.pl

PARAMETRY • **System:** Android TV 6.0 • **Procesor:** Nvidia Tegra X1, 4 x A57 + 4 x A53 (2 GHz) • **Grafika:** GeForce Maxwell 1 GHz (256 shaderów) • **Ekran:** do 4K@60 Hz z HDR • **Pamięć:** 3 GB RAM, 16 GB flash + microSDXC (do 128 GB) • **Komunikacja:** 2 x USB 3.0, 1 x micro-USB 2.0, LAN 10/100/1000, Bluetooth 4.1, Wi-Fi ac 2x2, HDMI 2.0, odbiornik IR • **Bateria:** brak • **Dodatkowe:** w zestawie bezprzewodowy pad z mikrofonem i wyjściem na słuchawki, zasilacz, kable HDMI i micro-USB • **Wymiary:** 210 x 130 x 25 mm • **Waga:** 654 g

CD-ACTION POLECA

Najtańszy sposób na skończenie Wiedźmina 3 w Full HD, a w multimediach nie ma sobie równych.

Nowe urządzenie Nvidii tak naprawdę wcale takie nowe nie jest, bo w USA miało premierę 28 maja 2015 roku – jako Shield Console. Do Polski trafia jednak dopiero teraz, już jako Shield Android TV. Wraz ze zmianą nazwy zrezygnowano z otwartego konkurowania z tradycyjnymi konsolami. Małe, czarne pudełko **walczyć ma teraz przede wszystkim z inteligentnymi telewizorami i odtwarzaczami multimediów, gry zaś są tylko jednym z zastosowań**. Premiera wiąże się również z ustaleniem rekomendowanej ceny w złotówkach – i to niższej, niż wynika z kursu euro.

Fajnie – ale czym jest ten Shield Android TV? Jego serce to przeznaczony do urządzeń nie-do-końca-mobilnych układ Tegra X1, który w aplikacjach oferuje wydajność na poziomie znanego z high-endowych smartfonów Snapdragona 820, posiada jednak dwukrotnie mocniejsze GPU, które zostawia w tyle także PS3 i X360. Do tego mamy 3 GB RAM-u oraz niemal czystego Androida w wersji 6. (Dokładniej jest to Android TV, czyli – w uproszczeniu – z nakładką ułatwiającą sterowanie przy pomocy pilota/pada oraz głosu).

Oczywiście całość działa po polsku. I to błyskawicznie! Zastosowanie mobilnych wnętrzności sprawia, że sprzętu nie trzeba wyłączać, a wybudza się szybciej niż telewizor. Menu działa idealnie płynnie (nawet na tle iUrządzeń), aplikacje zaś uruchamiają się bardzo szybko (przełączanie się pomiędzy nimi, gdy już zostały raz uruchomione i działają w tle, jest natychmiastowe). Wśród tych dostępnych w oficjalnym sklepie Android TV są zarówno Kodi i Plex (jeśli filmy i muzykę przechowujesz w sieci lokalnej lub na dyskach), jak i Netflix, Spotify czy YouTube. **Do stworzenia domowego kina więcej nie potrzeba.** No, może poza ściągnięciem na smartfona google'owego pilota do Android TV, który jest wygodniejszy niż dołączony pad. Jedyny problem (potencjalny) to brak złączy optycznego i analogowego, jednak w miarę nowe wzmacniacze nie mają z tym problemu.

Ale nie samymi serialami człowiek żyje. A fakt, że do zestawu dołączony jest pad, nie zaś pilot, mimo iż producent też taki w ofercie ma, aż nadto dobitnie sugeruje, że Nvidia z gier nie zrezygnowała. Ba, **na Shieldzie grać można oficjalnie aż na trzy sposoby**. Pierwszy to tytuły z Androida. W preinstalowanej aplikacji Nvidii zebrano te zoptymalizowane pod kątem Shielda i inne, które bezproblemowo z nim działają. (Można także skorzystać ze sklepu Google'a). Wrażenia? Gier na poziomie dobrych tytułów z PS3/X360 za wiele nie ma, ale takie Resident Evil 5, Borderlands: The Pre-Sequel, GTA: Liberty City Stories czy Half-Life 2 dają radę. Podobnie jak tytuły każualowe, np. Crossy Road czy Ultimate Chicken Horse. Prócz tego można użyć Shield TV do streamowania gier pecetowych. Albo – za darmo – z domowego peceta (o ile ten ma kartę GeForce i jest wystarczająco wydajny, by dany tytuł uruchomić; nie da się jednak w czasie streamowania korzystać z komputera), albo w ramach GeForce Now z serwerów Nvidii. Ta usługa po trzech miesiącach jest już płatna (10 euro miesięcznie), do tego niektóre gry i tak trzeba dokupić (ceny są zachodnie, za to dostaje się także normalny kod na Steama czy GOG-a), niezbędne jest też odpowiednio szybkie łącze (30 Mb/s do Full HD) – ale to i tak taniej niż np. konkurencja Sony czy Samsunga. A na dobrym łączu Wiedźmin 3 wygląda lepiej niż na PS4. Nieoficjalnie dostępna jest też emulacja starych platform, do czego Shield nadaje się ze wszystkich Androidów najlepiej (maksimum to PSX, PSP i N64). Wady? Jeśli lubisz grać w więcej osób, problemem jest zgodność z innymi padami. Do Shield TV można podłączyć mysz i klawiaturę (dowolne) i androidowe pady bluetoothowe, ale jeśli chcesz tego od PlayStation, nie obejdzie się bez roota (z czym na szczęście problemu nie ma). Modele od X360 zadziałają bez tego, ale przez cały czas mrugają diodami. Kontroler do XBO nie działa wcale. To by jednak było na tyle. Stąd też ocena i znaczek, bo **jeśli szukasz multimedialno-gamingowego kombajnu do salonu, nowy Shield jest bezkonkurencyjny** i do tego bardzo sensownie wyceniony. ■ AI

TESTY

Wydajność

3DMark	47 300(*)
Geekbench 3 (single/multi)	1613/4845(*)

(*) Im więcej, tym lepiej.

PODSUMOWANIE

+ świetny w roli odtwarzacza multimediów • i maszynki do streamowania gier z peceta • a także z serwerów Nvidii • oraz uruchamiania emulatorów • częste aktualizacje softu • czysty Android TV z możliwością rootowania • można podłączyć zewnętrzny dysk • oraz klawiaturę i mysz, także przewodowe

– problemy z padami nie-Nvidii • na upartego – niezbyt wiele androidowych gier o jakości konsolowej

OCENA 8+

OFICJALNE AKCESORIA

Pad

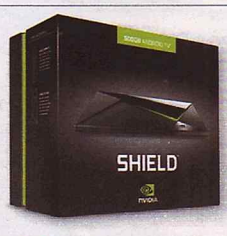
Bezprzewodowy, z wbudowanym mikrofonem (można pogadać z Google'em, np. poprosić o pogodę prognozy czy uruchomienie YouTube'a z piosenkami dla dzieci) i wyjściem na słuchawki. Ma wbudowany akumulator, który ładuje się kablem micro-USB. W zestawie jest jeden kontroler, kolejne trzeba sobie dokupić za 259 zł za sztukę – albo wykorzystać np. te do X360.

Pilot

Ma wytrzymałą, bardzo ładną metalową obudowę o grubości paru milimetrów oraz kilka przycisków, wbudowany mikrofon, złącze słuchawkowe, micro-USB do ładowania akumulatorka i panel dotykowy do regulacji głośności. Sprawdza się idealnie przy odtwarzaniu multimediów, ale nie ma go w zestawie i kosztuje aż 239 zł. Na smartfona z iOS-em i Androidem można zaś sobie ściągnąć pilot Google'a.

Podstawka

O ile pilot jest opcjonalny, ale przydatny, o tyle kupno podstawki to już wyłącznie rzecz gustu. W żaden sposób nie rozszerza ona możliwości konsoli, a jedynie pozwala na ustawienie jej w pionie. Fakt, jest ładna i bardzo stabilna (waży więcej niż konsola i ma wbudowane magnesy, dzięki czemu oba elementy stają się jednością), ale trzeba za nią zapłacić 149 zł – a położony Shield wcale nie wygląda gorzej.



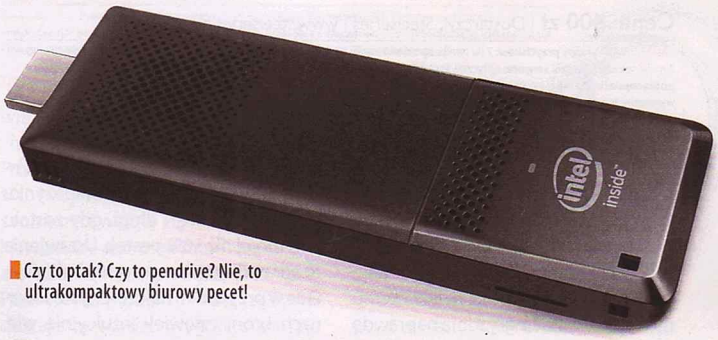
Wersja Pro

Od zwykłej różni się kolorem pudełka (czarne zamiast białego), dużo wyższą ceną (1300 zł) oraz wbudowaną pamięcią. Zamiast 16 GB flasha w Pro jest HDD o pojemności 500 GB. To przydatne, jeśli chcesz na konsoli trzymać multimedia, ale od strony czysto praktycznej równie dobrze sprawdzi się zwykły zewnętrzny HDD na USB – za 400 zł można mieć model 2 TB.

Intel Compute Stick STK1AW32SC

Cena: 590 zł | Dostarczył: Intel | www.intel.pl

PARAMETRY • **Procesor:** Intel Atom 1,84 GHz • **Grafika:** Intel HD • **Ekran:** brak • **Pamięć:** 2 GB RAM, 32 GB, slot kart microSD (do 128 GB) • **Komunikacja:** USB 2.0, USB 3.0, HDMI, Wi-Fi– 802.11ac, Bluetooth 4.0 • **Napęd optyczny:** brak • **Inne:** Windows 10 (32 GB), aktywne chłodzenie, zasilacz z kablem 2 m, przejściówka HDMI-HDMI • **Wymiary:** 113 x 38 x 12 mm • **Waga:** 60 g



Czy to ptak? Czy to pendrive? Nie, to ultrakompaktowy biurowy pecet!

Ubiegłoroczny debiut Intela w segmencie pecetów ultrakompaktowych – Intel Compute Stick – nie należał do superudanych. Twórcy tego „komputera w pendrajwie" wyciągnęli jednak właściwe wnioski z tamtej próby i nowa wersja Sticka to zupełnie inna rozmowa.

Gabarytowo nowy Intel Compute Stick jest ciut większy niż poprzednik, ale mierzy tylko 113 x 38 x 12 mm, a więc wciąż bez trudu mieści się w kieszeni. Ma przy tym lepszy procesor (czterordzeniowy Atom Cherry Trail 14 nm z taktowaniem maks. 1,84 GHz i aktywnym chłodzeniem), lepszą kartę bezprzewodową w standardzie 802.11ac i dwa porty USB, w tym jeden 3.0. Pamięć to 2 GB RAM-u i 32 GB miejsca na zintegrowanej karcie pamięci (niestety, znaczącą większość tej przestrzeni zajmuje preinstalowany Windows 10, ale jest też port microSDXC zgodny z kartami do 128 GB). Bluetooth 4.0 z kolei pozwala korzystać z bezprzewodowych klawiatur i myszy bez zapychania portów USB dodatkowymi odbiornikami.

W użytkowaniu nowy Stick jest bardzo prosty. Łączy się z monitorem lub telewizorem męskim HDMI (1.4) i po wpięciu w sieć elektryczną przez port micro-USB przy zastosowaniu dołączonego adaptera natychmiast zmienia je w proste, użytkowe komputery z Windows 10 i zintegrowaną kartą graficzną Intel HD na pokładzie, na których przy odrobinie dobrej woli da się także pograć. Dzięki ultrakompaktowej formie sprawdza się w podróży, pozwalając np. pracować na hotelowym telewizorze. **W domu z kolei nadaje się idealnie, by zmienić stary odbiornik w Smart TV** i korzystając z bardzo niskiego zużycia energii (maks. 10 watów), przeglądać internet, streamować filmy lub odtwarzać je lokalnie (do Full HD – wyżej zaczynają się schody), a dzięki szybkiej karcie sieciowej Stick daje radę także służyć za odbiornik dla Steama, pozwalając na zdalne granie do rozdzielczości 1080p.

Nie jest jednak idealny. **W testach wydajności wypada nieco słabiej niż iPhone 6 i blisko 4 razy słabiej niż tablet Shield.** I o ile nowy Atom nie jest najgorszy, to potencjał Sticka poważnie ograniczony jest przez 2 GB RAM-u. Ponadto preinstalowany Windows po update'ach zajmuje ok. 11 GB, więc szybko robi się ciasno (na szczęście microSD są tanie). I wreszcie przy mocniejszym obciążeniu procesora włącza się maleńki, ale wysokoobrotowy wiatraczek, który jest słyszalny nawet w dzień. Jeśli jednak potrzebowałbym peceta do celów telewizyjnych, poważnie rozważyłbym zakup tego poprawionego Compute Sticka. ■ **gem**

TESTY

Wydajność

3DMark	15 023(*)
Geekbench 3 (single/multi)	735/2120(*)

(*) Im więcej, tym lepiej.

PODSUMOWANIE

➕ **pełny Windows 10 (32-bitowy) • dwa porty USB (w tym 3.0) • bardzo szybka karta sieciowa • aktywne chłodzenie • kompaktowe rozmiary • niskie zużycie energii**

➖ **tylko 2 GB RAM-u • ledwie 32 GB flasha • słyszalny wiatrak • powyżej 1080p odpada**

OCENA 7+

Logitech K400 Plus

Cena: 150 zł | Dostarczył: Logitech | www.logitech.pl

PARAMETRY • **Liczba dodatkowych klawiszy:** 6 (w tym programowalnych: 0) • **Długość kabla:** brak • **Sposób podłączenia:** Bluetooth 4.0, USB • **Podstawka pod nadgarstki:** nie • **Inne:** touchpad 76 x 47 mm, przyciski emulujące LPM i PPM, dodatkowy LPM, porty USB 2.0, blok obsługi multimediów • **Wymiary:** 140 x 354 x 24 mm • **Waga:** 388 g

Klawiatura Bluetooth wraz z odbiornikiem wykorzystującym port USB 2.0 współpracująca z Windows (od 7 wzwyż), ale także Androidem (od 5.0) i Chrome OS-em, czyli Chromebookami. **Do pracy wymaga dwóch baterii AA (wystarczą rzekomo na półtora roku pracy)** i działa natychmiast po włączeniu w promieniu do 10 metrów od odbiornika.

Duży touchpad (7,5 cm x 5 cm) i przylegające do niego przyciski pozwalają sprawnie emulować mysz.

Sama klawiatura jest kompaktowa, ale nie mała – sporo miejsca obok skondensowanego cokolwiek bloku klawiszy zajmuje touchpad, który po zainstalowaniu oprogramowania rozpoznaje definiowalne gesty. Dodatkowo poniżej „gładzika" znajdują się dwa fizyczne klawisze emulujące przyciski myszy. Co ciekawe, w lewej górnej części klawiatury znalazł się osobny duplikat przycisku odpowiedzialnego za LPM, co w połączeniu z niezwykle niskim ciężarem sprzętu – zaledwie 388 g – pozwala operować nią jak przerośniętym padem.

Przyjemność korzystania z K400 Plus zwiększają także klawisze funkcyjne, m.in. uruchomienia przeglądarki, odtwarzacza multimediów czy ustawień głośności, które naturalnie również można zmodyfikować przy użyciu oprogramowania. I gdyby nie niezbyt atrakcyjny wygląd (ten szary plastik...), byłby sprzęt idealny w przystępnej cenie. ■ **gem**

ALTERNATYWA

Gembird KB-P8 | 130 zł

Niemal pełnowymiarowa klawiatura bezprzewodowa z touchpadem w miejscu bloku klawiszy numerycznych – choć może je emulować. Ma wbudowany akumulator i metalową, cienką obudowę.

PODSUMOWANIE

➕ **idealna do Smart TV • duży touchpad • solidne oprogramowanie • lekka**

➖ **budżetowy wygląd**

OCENA 8+

Modecom FreePC 32 GB

Cena: 450 zł | Dostarczył: Modecom | www.modecom.pl

PARAMETRY • **Procesor:** Intel Atom 1,33 GHz • **Grafika:** Intel HD • **Ekran:** brak • **Pamięć:** 2 GB RAM, 32 GB flash • **Komunikacja:** USB 2.0, micro-USB 2.0, HDMI, Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0, slot kart microSDXC (do 128 GB) • **Napęd optyczny:** brak • **Inne:** Windows 10, zasilacz z kablem 2 m, przejściówka HDMI-HDMI • **Wymiary:** 100 x 38 x 9,6 mm • **Waga:** 70 g

Ciut słabszą, ale za to tańszą alternatywą dla intelowskiego Sticka jest FreePC 32 GB rodzimego Modecomu. Ten ultrakompaktowy pecet napędzany jest czterordzeniowym Atomem 1,33 GHz (Bay Trail 22 nm), ma 2 GB RAM-u i 32 GB pamięci flash oraz czytnik kart microSD. Do tego dochodzi karta Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0 oraz porty USB 2.0 i micro-USB 2.0 (osobny niż ten przeznaczony do podpięcia do prądu).

Rodzimy ultrakompaktowy pecet ustępuje ciut Intelowskiemu odpowiednikowi, ale za to jest tańszy i idealnie cichy.

Co najlepsze, preinstalowany został na nim pełny Windows 10 (wersja 32-bitowa), co przy cenie urządzenia nie wyższej obecnie niż 450 złotych oznacza, że **otrzymujemy peceta z systemem operacyjnym w cenie samego systemu operacyjnego**. Uruchomienie Modecom FreePC 32 GB jest bardzo proste – wystarczy wpiąć go w ekran telewizora lub monitora przez HDMI. Do pracy wymaga wprawdzie klawiatury (najlepiej Bluetooth ze zintegrowanym touchpadem), a w testach wypada gorzej od opisywanego powyżej Intel Compute Sticka – ale do prostych zastosowań biurowo-domowych nadaje się jak najbardziej. Ponadto ma nad lepiej urodzonym konkurentem jedną przewagę – nie ma wentylatora i w trakcie pracy pozostaje bezgłośny (choć przy dużym obciążeniu spowalnia). ■ **gem**

TESTY

Wydajność

3DMark	12 713(*)
Geekbench 3 (single/multi)	770/2112(*)

(*) Im więcej, tym lepiej.

PODSUMOWANIE

➕ **pełny Windows 10 • przystępna cena • bezgłośny**

➖ **tylko do zastosowań biurowych i internetu**

OCENA 7

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

Steelseries Rival 700

Cena: 400 zł | Dostarczył: Steelseries | www.steelseries.com

PARAMETRY • **Liczba przycisków:** 7 (w tym programowalnych: 7) plus rolka (programowalna) • **Długość kabla:** 1 m (gładki) lub 2 m (w oplocie) • **Rodzaj sensora:** optyczny, PixArt PMW3360, do 15600 dpi • **Częstotliwość aktualizacji:** do 1000 Hz • **Sposób podłączenia:** USB • **Inne:** ekran monochromatyczny OLED, wibracje, makra, dwustrefowe podświetlenie RGB, modułowa budowa, wymienny sensor • **Wymiary:** 124 x 68 x 42 mm • **Waga:** 135 g

Ekran, widoczny obok lewego przycisku, jest raczej nieprzydatny, ale wibracje bardzo przypadły mi do gustu.

To najbardziej wybajerzony model z rodziny Rivali. Myszki spod tego znaku doskonale nadają się do strzelania w FPS-ach i nie inaczej jest w tym przypadku. Wysoki grzbiet daje solidne podparcie dłoni, dzięki czemu można korzystać z gryzonia naprawdę długo bez zmęczenia: w CS:GO w domu grałem przez niemal całą noc, nie czując żadnego dyskomfortu. Przyciski są na swoich miejscach: cztery u góry, trzy z boku, pod kciukiem. Lewa i prawa strona wyłożone są pokrytym wypustkami gumoplastikiem, chwyt więc jest pewny. Mysz co prawda mocno się przez te nierówności brudzi, ale to większym problemem nie jest. Zresztą czystość tu utrzymać łatwiej niż gdzie indziej, bo Rivala można w ograniczonym stopniu rozłożyć na części. Mamy tu również dwumiejscowe podświetlenie RGB. Prawdziwe bajery jednak kryją się w środku.

To obecnie jedyny gryzoń na rynku, który został wyposażony w **monochromatyczny wyświetlacz oraz system drgań** przypominający to, co mamy w konsolowych padach. Niemal, bo tutaj ruch odbywa się tylko w jednej osi, dzięki czemu mysz samoistnie się nie przemieszcza. Ustawiłem najwyższą dostępną rozdzielczość, czyli 15 600 dpi, i na powiększeniu sprawdzałem, czy kursor choćby drgnie podczas pracy silniczka – nie zaobserwowałem tego faktu ani razu, sam z gry nie mam też żadnych negatywnych doświadczeń. Pozytywne – jak najbardziej! We wspomnianym CS:GO ustawiłem sobie myszkę tak, że wysyłała mi krótki impuls, gdy liczba naboi w magazynku spadła o połowę, i długi, gdy zostało tam mniej niż 10% pestek. Ustawienie to sprawdziło się wprost wyśmienicie. O ile w przypadku najczęściej stosowanych broni człowiek intuicyjnie wie, jaki ma jeszcze zapas, o tyle kiedy dzierży coś, do czego nie przywykł – nie jest to oczywiste i Rival przychodzi z pomocą. Oprócz monitorowania stanu amunicji mysz potrafi sygnalizować zmiany w stanie zdrowia, koniec sekwencji przeładowywania, headshoty, fragi, podniesienie bomby i parę innych, mniej oczywistych akcji. Ogólnie – duży plus, choć i znalazłem babola: w przypadku ustawienia powiadomienia tak, by drgnięcie pojawiło się za każdym razem, gdy zrobię headshota, sygnał czasem się uruchamiał i nie wyłączał do kolejnego fraga, co bywało irytujące. No ale to dość sporadyczna drobnostka, do tego banalna w poprawieniu. O wiele większym problemem jest to, że obecnie na liście obsługiwanych tytułów są tylko trzy: CS:GO, Dota 2 oraz Minecraft. Bieda, ale pewnie się to zmieni.

Drugim znaczącym, choć przeze mnie raczej ignorowanym bajerem jest monochromatyczny wyświetlacz. Jest on umiejscowiony na boku urządzenia, przed kciukiem, tuż obok palca wskazującego. Można sobie tam nabazgrać, co kto chce, ale soft gry także potrafi robić z niego użytek, wyświetlając np. w CS:GO liczbę headshotów. Również ekran posiada parę opcji konfiguracyjnych, ale dla mnie jest nieistotny – sam wyświetlacz nie jest łatwo dostępny i zawsze obserwujemy go pod kątem, a podczas szybkiej akcji i tak nie ma czasu tam patrzeć.

Doceniam innowacyjność. **System powiadomień wibracyjnych to niesamowity bajer** – i moim zdaniem przydatny, choć na razie obsługuje niewiele gier. Ukochałbym go w World of Warcraft, a i pewnie fani LoL-a klaskaliby uszami ze szczęścia, mając powiadomienia wibracyjne na przykład o cooldownach. Na to jednak trzeba poczekać. Pozostaje jeszcze kwestia ceny. Jak na tak wybajerzoną konstrukcję cena wydaje się... całkiem przyzwoita. Jasne, to w dalszym ciągu 400 zł, ale biorąc pod uwagę wszystkie dodatki, gryzoń pod tym względem wcale nie odstaje, a np. w porównaniu do innych modułowych z wymiennymi sensorami jest wręcz tani. Dawno nie widziałem tak ciekawego sprzętu. ■J.Lo

PODSUMOWANIE

➕ **wibracje są przydatne • wygodna i precyzyjna • możliwość wymiany sensora i górnej pokrywy • dwa wymienne przewody w zestawie • jak na takie możliwości – dobrze wyceniona • ekran OLED to fajny bajer...**

➖ **...ale w praktyce jest nieprzydatny • na razie wibracje i ekran obsługują tylko trzy gry • porowate powierzchnie szybko się brudzą**

OCENA **8+**

ALTERNATYWA

Logitech G502 | 300 zł

Nie ma tu wymiennego sensora, nie ma ekranu OLED – przyczyna prosta: w tej cenie Rival 700 alternatywy jako takiej nie ma. Dlatego polecamy świetną i relatywnie niedrogą myszkę, która może i nie ma tych technologii, ale pod każdym innym względem sprawdzi się równie dobrze.

Asus ROG Spatha

Trudno o lepsze parametry, ale para idzie tutaj nie w ten gwizdek, co trzeba.

Cena: 900 zł | Dostarczył: Asus | pl.asus.com

PARAMETRY • **Liczba przycisków:** 12 (w tym programowalnych: 12) plus rolka (programowalna) • **Długość kabla:** 1 m (gładki) lub 2 m (w oplocie) • **Rodzaj sensora:** laserowy, do 8200 dpi • **Częstotliwość aktualizacji:** do 2000 Hz (kabel), do 1000 Hz (bezprzewodowo) • **Sposób podłączenia:** stacja dokująca USB lub kabel • **Inne:** stacja dokująca/odbiornik, dwa kable, dwa przełączniki, etui, wkrętak i naklejki w zestawie; trzystrefowe podświetlenie RGB, makra, obudowa ze stopu magnezu • **Wymiary:** 137 x 89 x 45 mm • **Waga:** 179 g

Z myszkami do MMO, jak już są jakieś problemy, to głównie ze względu na zdolności manualne gracza: może i nie trzeba być pianistą, by opanować wszystkie klawisze, ale jednak nieco czasu trzeba na to poświęcić. O dziwo – tu przyzwyczajać się trzeba co najwyżej do rozłożenia np. zaklęć, bo same klawisze leżą pod kciukiem idealnie, każdy jest łatwo dostępny i nie trzeba się gimnastykować. Pozostałe znajdziemy na grzbiecie urządzenia, także w wygodnych miejscach. Plus za konstrukcję. Ale niestety nie w każdym obszarze: myszka jest bardzo duża i ciężka. Mam też wrażenie, że specyfikacja jednak rozmija się z grupą docelową: po co komu w MMO częstotliwość aktualizacji 2 kHz? To już bardziej bajer dla miłośników strzelania, tyle że kształt i ciężar sprawiają, że stosunkowo trudno się ją unosi, przez co zabawa w niskiej czułości nie jest zbyt udana. **Spatha z całą pewnością nie jest uniwersalnym urządzeniem.**

Szkoda tym bardziej, bo technicznie stoi na najwyższym poziomie. Jest bardzo precyzyjna, ma wymienne przełączniki Omron (z zapasowymi w zestawie) i świetnie wyglądającą, zapewne odporną, obudowę ze stopu magnezu. Niezależnie od tego, czy spoczywa na podkładce, czy ładuje się na stacji dokującej – wygląda kosmicznie. Na podobnym, sięgającym kosmosu poziomie jest też jej cena – 900 zł. Dziękuję, postoję. ■J.Lo

PODSUMOWANIE

➕ **świetny wygląd • bardzo wygodne rozłożenie klawiszy • technicznie na najwyższym poziomie**

➖ **duża i ciężka • wbrew temu, co sugeruje specyfikacja – nadaje się tylko do MMO • absurdalna cena!**

OCENA **5**

ALTERNATYWA

Razer Naga Epic Chroma | 550 zł

Jak już ktoś szuka bezprzewodowego gryzonia do MMO z najwyższej półki, spokojnie może zatrzymać się przy epickiej Chromie rodem z Razera. To sprzęt, który ma wszystko, czego do szczęścia potrzeba, a przy tym kosztuje parę stówek mniej.

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

AKG Y30

Cena: 210 zł | Dostarczył: AKG | pl.akg.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 13 Hz – 27 kHz • **Przetworniki:** 40 mm • **Impedancja:** 32 Ω • **Długość kabla:** 1,2 m, nieodłączalny • **Sposób podłączenia:** mini-jack • **Wbudowany mikrofon:** tak • **Inne:** pilot na przewodzie, 3 kolory do wyboru, czułość 115 dB • **Waga:** 100 g

Choć nie wyglądają specjalnie efekciarsko (dużo plastiku, raczej niepowalający design), nie waham się twierdzić, że to **solidna konstrukcja i najlepsze otwarte słuchawki za ok. 200 zł, jakie od dawna miałem na uszach**. Pochwalić muszę solidny i wyważony bas. Wprawdzie nie czujesz „tłustego grzmotnięcia" (którym zwykle nakrywa się nieciekawą resztę) – ale słyszysz jego linię melodyczną. Do tego soczysty, acz nieco zimny środek, wyraziste wokale i nieprzeszarżowane wysokie tony bez przykrych szelestów, gdy grają blachy perkusji. Dodawszy składaną konstrukcję, wzmocniony stalową listwą wyścielany pałąk, niedużą wagę i pilota z mikrofonem na przewodzie – **idealne do codziennego użytku** (w grach też w sumie dają radę). Jeśli miałbym się czegoś czepić, to rozdwojonego i nieodłączanego przewodu, z którym mogą być problemy(*). Nie zachwyciły mnie też nauszniki z maksymalnie budżetowymi gąbkami, na których AKG wyraźnie postanowiło zaoszczędzić. Lecz brzmienie wszystko wynagradza. ■ **Mac Abra**

Umiarkowanie drogie słuchawki do wszystkiego.

(*) W swoich AKG K450 podobnej jakości (odłączalne na szczęście) kable wymieniam ze 3-4 razy w roku, bo psuję je nagminnie.

PODSUMOWANIE

+ bardzo ładnie zbalansowane brzmienie • dobry stosunek jakości do ceny • lekkie, składane i wygodne

− nieodłączalny przewód... • ...który nie wygląda na nadmiernie trwały • budżetowe nauszniki z gąbki

OCENA 8+

ALTERNATYWA

Beyerdynamic DTX 501 p | 160 ZŁ

Brzmią jak dla mnie nieco gorzej niż Y30 (acz nadal bardzo dobrze), ale lepiej izolują od otoczenia. Do tego mają pojedynczy odłączany przewód (bez pilota). Również lekka i składana konstrukcja.

SteelSeries Siberia 350

Cena: 500 zł | Dostarczył: Steelseries | www.steelseries.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 10 Hz – 28 kHz • **Przetworniki:** 50 mm, neodymowe • **Impedancja:** brak danych • **Długość kabla:** 1,5 m • **Sposób podłączenia:** USB • **Wbudowany mikrofon:** tak • **Inne:** na kablu regulacja głośności, wyłącznik mikrofonu na muszli • **Waga z kablem:** 282 g

To model, który naprawia największą wadę moich ulubionych słuchawek SteelSeries, czyli Siberia V3 Prism: brak regulacji głośności na kablu. Niby w przypadku peceta to nie problem, bo dziś na niemal każdej klawiaturze jest blok multimedialny – ale dobrze mieć pokrętło pod ręką. Poza tym to model V3 Prism jak żywy: dostajemy bardzo wygodne muszle i pałąk wraz z wysuwaną z muszli opaską okalającą czaszkę. Wiem, opis niewiele mówi, ale uwierzcie: te słuchawki są dla mnie punktem odniesienia, jeśli chodzi o wygodę użytkowania. Na pewno spora w tym zasługa stosunkowo niewielkiej wagi sprzętu i plastycznego materiału, którym wyłożono brzegi muszli. Świetna sprawa! **Żadnych zarzutów nie mam również do jakości dźwięku**: tak w grach, jak i w muzyce sprawdzają się bez najmniejszych problemów. Z poziomu softu możemy sobie tu włączyć przestrzenny i profilowany wedle zastosowań dźwięk DTS 7.1, niezależnie od tego dostępny jest korektor, również z kilkoma predefiniowanymi ustawieniami. Esteci pewnie docenią możliwość zmiany koloru podświetlenia, choć mnie jest ono zupełnie obojętne. Cena? No, 500 zł trzeba wyłożyć, co jest sporą kwotą. Szczególnie że tańszą i w zupełności wystarczającą alternatywę macie poniżej. ■ **J.Lo**

Trudno tutaj przyczepić się do czegokolwiek poza ceną.

PODSUMOWANIE

+ dla mnie to wzór wygody • bardzo wysoka jakość dźwięku • regulacja głośności na kablu i możliwość modyfikacji brzmienia w sofcie • ładnie wyglądają

− cena

OCENA 8+

ALTERNATYWA

SteelSeries Siberia V3 Prism | 350 ZŁ

Trzecia edycja Syberii występuje w wersji z USB i jest ciągle w sprzedaży. Zauważalnie tańsza od recenzowanego modelu, musimy jednak pogodzić się z brakiem regulacji głośności na kablu.

REKLAMA

REKLAMA

RetroStation

Ten problem miał każdy, kto postanowił wrócić do gier z dzieciństwa: kupić konsolę? Ale którą? Dobrej jakości Pegasus to dziś kilkaset złotych, a to tylko jedna platforma. „Wsteczna kompatybilność" na współczesnych konsolach? Biblioteki starych tytułów są tam zazwyczaj niekompletne lub kiepsko zemulowane. To może emulacja na PC? Możliwości są ogromne, ale grając w Super Mario Bros. na komputerze, traci się praktycznie całą magię związaną z wlepianiem gał w ekran telewizora.

W odpowiedzi na te (i inne) problemy światowa społeczność graczy stworzyła urządzenie o nazwie Raspberry Pi. Jest małe, stosunkowo mocne i można je modyfikować. Na jego bazie powstało RetroStation – mały pecet, który zmieścić można przy telewizorze. Jego działanie zbliżone jest do tego, co kochamy w starych konsolach – siadasz, wciskasz jeden guzik i po chwili zaczynasz grę – ale główną zaletą jest pecetowa otwartość. Wyposażono go w kilkadziesiąt emulatorów przeróżnych sprzętów, począwszy od starych komputerów, jak Commodore 64, Amstrad czy Apple II, przez klasyczne konsole (Nintendo, Sega, Atari), po urządzenia piątej generacji (np. Nintendo 64), a nawet Segę Dreamcast. Większość platform obsługiwana jest przez kilka różnych emulatorów, a RetroStation pozwala nam wybrać, którego chcemy używać. Możemy nawet przypisać je do konkretnych gier!

Do zestawu dołączone są dwa pady, więc grę rozpocząć można praktycznie od razu po wrzuceniu wybranych tytułów – jeżeli jednak mamy kontroler z kablem USB, na którym gra nam się wygodniej, możemy go śmiało podłączyć, a RetroStation go rozpozna. Działać będą między innymi pady od Xboksów czy DualShocki. Oczywiście da się je też dowolnie skonfigurować w menu, żeby na przykład zamienić skok z atakiem. Bo dlaczego nie?

RetroStation to, nie przebierając w słowach, marzenie miłośnika gier retro – interfejs jest przejrzysty, a urządzenie działa bezgłośnie i błyskawicznie, tak jak oczekiwalibyśmy od konsoli. Jednocześnie nie jest zamkniętym systemem, więc nie obowiązują typowe konsolowe ograniczenia – możemy grać tak, jak nam wygodnie, w to, na co mamy ochotę.

http://retrostation.com.pl

AMD Radeon RX 480

Cena: 1100 zł zł | Dostarczył: AMD | www.amd.com

PARAMETRY • **Taktowanie GPU:** 1266 MHz • **Pamięć:** 8 GB GDDR5 • **Taktowanie pamięci:** 8 000 MHz • **Zużycie energii (maks.):** 150 W • **Dodatkowe zasilanie:** 1 x 6 pin • **Chłodzenie:** powietrzne, 1 x turbina, dwuslotowe • **Wymiary:** 270 x 100 x 38 mm • **Waga:** 700 g

Bardzo szybka karta w świetnej cenie.

Wersja referencyjna ma na tylnym panelu tylko złącza HDMI (1) i DisplayPort (3). Wersje niereferencyjne mogą dostać także DVI.

Karta maksymalnie zużywa 150 W, z czego połowę dostarcza złącze PCIe, a połowę gniazdo 6-pin. Wersje niereferencyjne mogą mieć 8-pin.

Pojedyncza turbina wydmuchująca powietrze z obudowy jest przy pełnym obciążeniu słyszalna, choć w warunkach redakcyjnych trzeba się było mocno wsłuchiwać.

Jako pierwsza nową generację kart graficznych wprowadziła Nvidia. GeForce GTX 1080 to obecnie najwydajniejsze GPU na rynku, a i GTX 1070 okazuje się godnym konkurentem dla najmocniejszych układów poprzedniej generacji (jego test znajdziesz na stronie 116). Problem w tym, że – wbrew nazwom – pod względem cen to następcy odpowiednio GTX-ów 980 Ti oraz 980, a więc kart, na które może sobie pozwolić jedynie garstka najbogatszych graczy. Taka taktyka może dziwić, bo przecież najpopularniejszą kartą na Steamie jest GTX 970 (ale – by zachować skalę – ma ją niecałe 5% osób biorących udział w Steam Hardware Survey), a jej cenowego następcy Nvidia nadal nie pokazała – GTX 1070 nawet w najtańszej wersji jest bowiem o 50 $ (czyli około 250 zł) droższy.

Na szczęście dla większości graczy (zdecydowanej, bo karty z przedziału 100-300 $, czyli według obecnego kursu od 450 do 1500 zł, kupuje aż 84% fanów pecetowego grania!), **AMD zaczyna od kart ze średniej półki**. I to plasujących się mniej więcej pośrodku tego przedziału, bo Radeony RX 480 nawet w wersji z 8 GB pamięci RAM zostały wycenione na 229 $, czyli na nasze około 1100 zł z VAT-em (wersja 4 GB kosztować ma 199 $, czyli około 950 zł). To poziom najdroższych Radeonów R9 380 oraz GeForce'ów GTX 960 w wersjach z 4 GB RAM-u. A w RX-ie 480 pamięci jest dwa razy więcej.

Najważniejsza jest jednak wydajność. Wyniki testów nie pozostawiają wątpliwości – Radeon RX 480 jest nieco wolniejszy od firmowo podkręconego GeForce'a GTX 970 z naszej maszyny testowej, któremu jednak pod względem wydajności bliżej do GTX-ów 980. Co oznacza tyle, że zgodnie z przeciekami Radeon RX 480 w wersji 8 GB pokonuje zwykłego GTX-a 970!

W przyszłości ta przewaga będzie jeszcze rosła, bo z jednej strony doczekamy się lepiej zoptymalizowanych sterowników, a z drugiej GTX 970 ma na pokładzie o połowę mniej RAM-u. Teoretycznie ma to znaczenie tylko w wyższych rozdzielczościach, ale pojawiły się już także pierwsze gry (na przykład Mirror's Edge), w których maksymalny poziom detali wymaga więcej niż 4 GB na karcie pamięci niezależnie od rozdzielczości ekranu! Do tego warto pamiętać, że wyniki dotyczą tytułów, które nie korzystają z DirectX 12. O ile w przypadku GeForce'ów nie ma to większego znaczenia, bo działają one równie dobrze pod DirectX 11, Radeony na Dwunastce zyskują jeszcze kilkanaście procent.

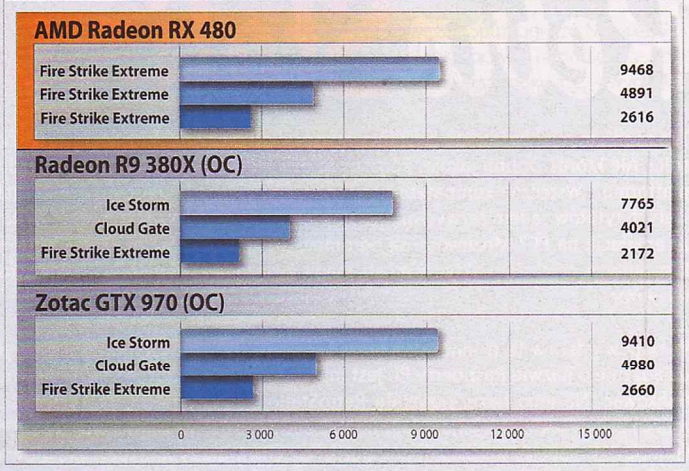
W tym miejscu warto jednak zwrócić uwagę na fakt, że ujawniona specyfikacja Radeonów RX 480 sugeruje, że modele z 4 i 8 GB pamięci będą się mogły nieco różnić wydajnością – a to ze względu na nieco niższą przepustowość pamięci w tańszym modelu. Nie jesteśmy jednak w stanie na razie sprawdzić, co to oznacza w praktyce, bo do testów dostaliśmy tylko model 8 GB. Ale że **w obu przypadkach wydajność GPU ma wynosić „powyżej 5 TFLOPS"**, ewentualne różnice w liczbie fps-ów nie powinny być specjalnie duże. O ile w ogóle w rozdzielczościach do Full HD włącznie jakiekolwiek wystąpią (oczywiście pomijam tu tytuły, które będą miały większe zapotrzebowanie na RAM).

Polarisy to jednak nie tylko wyższa wydajność i niskie zapotrzebowanie na energię. Ważne są także nowe technologie. Podobnie jak Nvidia, także AMD mocno stawia na rzeczy-

PORÓWNANIE WYDAJNOŚCI W GRACH

Model / Rozdzielczość	AMD Radeon RX 480	Radeon R9 380X (OC)	Zotac GTX 970 (OC)
Metro: Last Light Redux (liczba klatek animacji na sekundę)			
Średnie detale			
1920 x 1080	128	139	128
Bardzo wysokie detale			
1920 x 1080	45	33	49
2560 x 1440	26	18	28
3840 x 2160	10	7	12
Wiedźmin 3: Dziki Gon (liczba klatek animacji na sekundę)			
Średnie detale			
1920 x 1080	89	70	96
Bardzo wysokie detale			
1920 x 1080	50	40	52
2560 x 1440	37	30	39
3840 x 2160	22	18	23
World of Tanks (liczba klatek animacji na sekundę)			
Średnie detale			
1920 x 1080	110	115	118
Bardzo wysokie detale			
1920 x 1080	95	97	107
2560 x 1440	78	66	91
3840 x 2160	39	32	43

TEST WYDAJNOŚCI W 3DMARKU



Platforma testowa
Procesor: Intel Core i5-6600K, **cooler:** SilentiumPC Grandis XE1236, **karta graficzna:** Zotac GeForce GTX 970 AMP! Omega, **płyta główna:** Asus Z170 PRO Gaming, **pamięć:** Kingston HyperX Predator, 4 x 8 GB, 2666 MHz, CL15, **dyski:** SSD Samsung 850 EVO 500 GB, SSD Zotac 240 GB Premium, SSHD Seagate 2 TB, **obudowa:** SilentiumPC Gladius M45W Pure Black, **zasilacz:** Cooler Master V850

wistość wirtualną. Ba, Radeon RX 480 jest najtańszą kartą, która spełnia wymagania Oculusa (co – tak na marginesie – pozwala być niemal pewnym, że to właśnie ten układ znajdzie się w zapowiedzianym na przyszły rok Xboksie Scorpio). Ale LiquidVR – bo pod takim hasłem zebrano wszystkie technologie, które mają zastosowanie w przypadku wirtualnej rzeczywistości – przyda się nie tylko posiadaczom gogli. W jego skład wchodzi na przykład TrueAudio Next, system pozwalający przerzucić obróbkę dźwięku w 3D na GPU. Zajmują się tym jednostki cieniujące, które dzięki zaawansowanemu kolejkowaniu poleceń mogą się automatycznie zajmować kilkoma rzeczami naraz – i to z różnymi priorytetami, dzięki czemu operacje niezbędne dla zachowania płynności nie będą blokowane przez te, które mają mniejsze znaczenie (np. efekty specjalne). Wraz z ulepszeniami w architekturze i sterownikach, które zmniejszają jitter (różnice w czasie generowania kolejnych klatek obrazu) powinno się to przełożyć na lepszą płynność wyświetlania obrazu także na tradycyjnych monitorach. I jeszcze jedno – AMD udostępnia większość swoich technologii w ramach GPUOpen, mogą więc z nich korzystać za darmo wszyscy zainteresowani.

HDR, które zaczyna pojawiać się w high-endowych telewizorach, reklamowane jest jako dodatkowa zaleta modeli 4K, ale jest niezależne od rozdzielczości. Największą jego zaletą jest znacznie większy zakres tonalny, co przełoży się na smoliście ciemne cienie i oślepiająco jasne światła, znacznie bliższe (niż standardowy SDR) temu, co może zobaczyć ludzkie oko.

Polarisy są również zgodne z najnowszą wersją interfejsu DisplayPort (1.4) oraz HDMI (2.0b). W końcu! Poprzednie Radeony miały wcześniejszą wersję HDMI, która w rozdzielczości 4K pozwalała uzyskać tylko 30 fps-ów, a niewiele telewizorów ma choćby jedno gniazdo DisplayPort... Dodatkowo oznacza to zgodność z technologią HDR (o której więcej przy screenie powyżej), które pozwalają wycisnąć ostatnie soki z wyświetlaczy. Dla fanów multimediów nie mniejsze znaczenie ma sprzętowe dekodowanie wideo w 4K, zarówno w standardzie h.264, jak i nadchodzącym HEVC. A także kodowanie, co ułatwia streaming gier np. na Twitcha.

Ostatnia sprawa to podkręcanie. Model referencyjny, który mieliśmy w testach, był pod tym względem tragiczny. Nawet próba zwiększenia w sterowniku częstotliwości GPU o 5% kończyła się problemami w 3DMarku, a przy 7,5% następował zwis systemu. Mocno to kontrastuje z przeciekami o świetnym potencjalne do OC tej karty, która bez problemu ma pracować z częstotliwością o 10-15% większą niż bazowa. Testy zakończyliśmy jednak tydzień przed premierą karty, możliwe więc, że to kwestia sterowników. Albo tego, że te świetne wyniki OC można uzyskać tylko w modelach niereferencyjnych. Która z tych wersji jest prawdziwa, dowiemy się jednak najwcześniej po oficjalnej premierze, a najpewniej jeszcze później, gdy na rynek trafią modele autorskie.

Problemy z podkręcaniem nie zmieniają jednak faktu, że Radeon RX 480 to obecnie **murowany pretendent do zdobycia miana najpopularniejszej karty graficznej**. Nie jest wprawdzie najszybszy, ale za to jego wydajność wystarcza zarówno do grania w rozdzielczościach wyższych niż Full HD, jak i do VR-u, a od konkurencji mogącej zapewnić podobną liczbę fps-ów jest z kolei nawet o połowę tańszy. Brawo! ■ AI

PODSUMOWANIE

+ high-endowa wydajność • cena jak w kartach ze średniej półki • we dwie są równie szybkie co GTX 1080 • zoptymalizowana pod VR... • ...oraz DirectX 12 • wbudowane sprzętowe przetwarzanie audio • 8 GB RAM-u • rozsądne zapotrzebowanie na energię • ponoć spore możliwości OC • HDMI i DisplayPort w najnowszych wersjach

– w referencyjnej wersji brak gniazda DVI

OCENA 9

Kolejne Polarisy

Na razie premierę miał tylko najmocniejszy z Polarisów, RX 480, a i to jedynie w wersji referencyjnej, a więc można być niemal pewnym, że najsłabszej (za to sprzedawanej bez dodatkowego narzutu cenowego, jak to ma miejsce w przypadku Founder's Edition GTX-ów 1070 i 1080). Wersje z autorskim chłodzeniem i (w modelach O/C) lepszym systemem zasilania powinny się pojawić w przeciągu paru tygodni, ale szczegółów na razie brak.

W najbliższym czasie do sprzedaży trafią również dwa słabsze modele (także w tym wypadku to kwestia tygodni, a nie miesięcy). Czy warto czekać? Radeon RX 470 bazuje na tym samych chipie co RX 480, ale pracuje z niższą częstotliwością i ma mniej aktywnych bloków Compute Unit. To przekłada się na niższą wydajność (o której oficjalnie wiadomo tyle, że ma przekroczyć 4 TFLOPS, będzie więc o jakieś 20% niższa od RX 480), w zupełności wystarczającej jednak do grania w Full HD. Cen jeszcze nie ujawniono, ale powinny one odpowiadać tym znanym z Radeonów R7 370 – czyli można liczyć na przedział 700-800 zł. Oczywiście za wersję 4 GB, bo innych nie będzie.

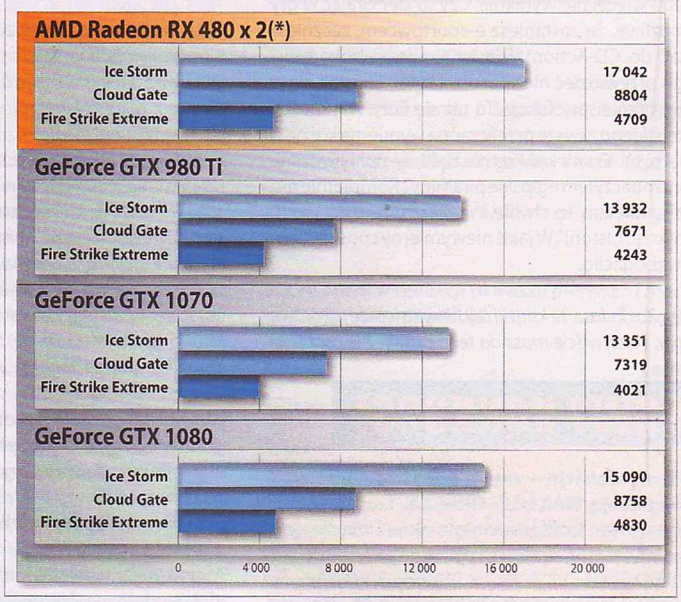
Prócz tego w planach jest również Radeon RX 460. Ten bazuje już na innym, mniejszym chipie. Głównym celem było w tym wypadku jak najniższe zużycie energii, któremu podporządkowano resztę. Wersja desktopowa obywa się dzięki temu bez dodatkowych kabli, a mimo to bez problemu da sobie radę w CS:GO czy LoL-u. Co nie mniej istotne, najpewniej to właśnie ten chip trafi to laptopów jako Radeon RX 480M, zapewniając wydajność większą niż GeForce GTX 960M przy ponad dwukrotnie niższym zapotrzebowaniu na energię, co przełoży się na mniejsze obudowy i dłuższy czas pracy na baterii.

	RX 460	RX 470	RX 480
TFLOPS	> 2	> 4	> 5
CUs	14	32	36
RAM	2 GB GDDR5	4 GB GDDR5	4/8 GB GDDR5
Szyna danych	128-bit	256-bit	256-bit
Zasilanie	PCIe	PCIe + 1 x 6 pin	PCIe + 1 x 6 pin
FreeSync	nie	tak	tak
VR	nie	nie	tak

Wojna o high-end

Na razie AMD pokazało jedynie chipy kryjące się pod kodową nazwą Polaris. I nawet najszybszy z nich, z Radeona RX 380, nie może się równać z najnowszymi GeForce'ami. Tragedia? Nie, wystarczy zobaczyć ceny. A także porównać wielkość chipów – Nvidia zaczęła bowiem od high-endu, natomiast AMD od układów ze średniej i niższej półki. Dopiero na przełomie 2016/2017 do sprzedaży trafią Radeony z chipami kryjącymi się pod kodową nazwą Vega. A skoro już teraz dwa Radeony RX 480 w CrossFireX są porównywalne w 3DMarku z GTX-em 1080, Vegi powinny wymiatać! AMD ma przecież jeszcze kilka miesięcy na dopieszczenie architektury i procesu technologicznego, więc... będzie ciekawie!

TEST WYDAJNOŚCI W 3DMARKU



Platforma testowa
Procesor: Intel Core i5-6600K, **cooler:** SilentiumPC Grandis XE1236, **karta graficzna:** Zotac GeForce GTX 970 AMP! Omega, **płyta główna:** Asus Z170 PRO Gaming, **pamięć:** Kingston HyperX Predator, 4 x 8 GB, 2666 MHz, CL15, **dyski:** SSD Samsung 850 EVO 500 GB, SSD Zotac 240 GB Premium, SSHD Seagate 2 TB, **obudowa:** SilentiumPC Gladius M45W Pure Black, **zasilacz:** Cooler Master V850

(*) Zakładając skalowanie na poziomie 80%, typowe w 3DMarku.

ACTION REDACTION

PISZCIE MAILE: CDACTION@CDACTION.PL LUB LISTY: CD-ACTION, SUKIENNICE 6, 50-107 WROCŁAW

W niniejszym AR sporo listów, w tym tradycyjnie też sporo rozmaitych narzekań. Ale ja tam nie narzekam i mam nadzieję, że nie będziecie się ograniczać tylko do czytania tej rubryki. Wiem, że wakacje – ale właśnie teraz, mając sporo czasu, możecie coś tam skrobnąć. Liczę na was!

CO NAM DAJE GRANIE?

Po co tak naprawdę gramy? Dla rozrywki, oczywiście. Ale czy to rzeczywiście jest sensowny sposób spędzania wolnego czasu? Wytłumaczę to na swoim przykładzie – mam 22 lata. Od dziecka przy komputerze spędzałem bardzo dużo czasu. Granie pozwoliło mi w przyjemny sposób spędzić czas, częściowo pozwalając uciec od obowiązków i zanurzyć się w fantastyczne, bajkowe światy, gdzie było się naprawdę Kimś. To akurat było czymś bardzo fajnym, ale to tylko jedna strona medalu.

MJ: Pamiętaj, że medal ma też krawędź i wstążkę.

Drugą widzę teraz – istnieje cała masa aktywności, które pozwalają dużo lepiej przekuwać swój wolny czas po pierwsze w rozrywkę, a po drugie – w inwestowanie w siebie. Choćby czytanie książek, oglądanie filmów, uprawianie sportu, dyskutowanie ze znajomymi, podróże, granie na instrumencie – co kto woli.

Powiem tylko, że jedno nie wyklucza drugiego. Można grać – w gry, ale też grać np. na gitarze. Być może grając na gitarze, zostaniesz gwiazdą rocka (albo będziesz grał „Białego misia" podczas oczepin na weselu w Plipkowicach Średnich). Możliwe też, że po prostu będziesz umiał grać na gitarze i nic z tego więcej nie wyniknie. Czy to źle? Grając w gry – możliwe, że zostaniesz e-sportowcem, zaczniesz pisać do CD-Action albo zmarnujesz sobie życie. Tego przewidzieć nie sposób. Ale tak czy siak, da ci takie granie satysfakcję. To też się liczy. Nie można wszystkiego zawsze przeliczać na wymierne korzyści i wartości. Co mi konkretnie dało, że np. na własne oczy zobaczyłem egipskie piramidy? Kompletnie nic. Ale pamiętam tę chwilę i uważam, że było warto „dotknąć historii". W jakiś niewymierny sposób mnie to wzbogaciło.

9kier: Zakładasz, że książki czy filmy są lepsze niż granie w gry, i oczywiście masz do tego prawo, ale osobiście tak nie uważam, bo traktuję je na równi. Ba, w moim prywatnym rankingu z filmami gry wygrywają, bo nie potrafię sobie wyobrazić żadnego elementu, który dałoby się pokazać w kinie, a w grze nie. Gry mają tę przewagę, że są interaktywne, przez co wymagają od gracza reagowania na różne sytuacje, a dzięki temu można lepiej poznać siebie. Granie na instrumencie mnie nie przekonuje (kilka lat gry na gitarze niewiele mi dało, po dekadzie przerwy nie umiem nawet porządnie docisnąć strun), co innego sport, który uczy wytrwałości, korzystnie wpływa na zdrowie oraz poprawia sylwetkę.

MJ: A wiesz, ile czasu tracisz na sen?

Każda z nich jakoś nas wzbogaca, zwiększając naszą wiedzę, obycie społeczne, poczucie własnej wartości czy konkretne, przydatne umiejętności. Co daje granie? Właściwie nic. Upływa nam cała masa czasu, którą wypełniamy bezmyślnym klikaniem. Weźmy Wiedźmina 3. Przyjmijmy, że spędziliśmy w tym uniwersum 200 godzin. Czy poza przeżyciem fantastycznej przygody i lepszym poznaniem tytułowego świata cokolwiek zyskaliśmy? Raczej niespecjalnie.

Ja tam czegoś dowiedziałem się o sobie, grając w Mass Effect. Moje podjęte decyzje, moje silne emocje sprawiły, że patrzę na siebie inaczej niż przed tym.

9kier: Granie w gry zwiększa wiedzę, tyle że na temat branży gier, podobnie jak czytanie książek zwiększa wiedzę z zakresu książek, a oglądanie filmów zwiększa wiedzę z zakresu kinematografii. Moim zdaniem nie ma między tymi mediami żadnej różnicy oprócz tego, że gry są gatunkiem młodszym i wśród starszego pokolenia mniej popularnym niż książki czy filmy. Jeśli zakładasz, że, dajmy na to, poznawanie ciekawej historii to bezsensowne klikanie, to czym innym jest czytanie, jeśli nie bezsensownym przesuwaniem wzrokiem po literkach? Nie zrozum mnie źle – lubię obejrzeć dobry film i wprost uwielbiam czytać dobre książki, ale mam wrażenie, że stawiasz je na piedestale, na który nie zasługują.

I teraz – ileż całkiem pokaźnej wiedzy o kinematografii moglibyśmy zdobyć (100 filmów po średnio 2 godziny), o ileż moglibyśmy zwiększyć nasz poziom oczytania czy też jaką wspaniałą (i realną!) podróż moglibyśmy odbyć w tym samym czasie!

Akurat grając w Wiedźmina czy ME, odbyłem wspaniałą podróż w takie rejony, których w realu nigdy odwiedzić się nie da. A te 200 godzin mógłbyś też spędzić na śledzeniu akcji „Klanu" w TV...

9kier: Ileż całkiem pokaźnej wiedzy o konkretnym gatunku gier mogłabym zdobyć, gdybym zamiast czytać Tolkiena postanowiła zatopić się w przygodówkach z lat. 90? Ileż mogłabym się dowiedzieć o konkretnym studiu, gdybym śledziła jego historię i ogrywała jego dzieła zamiast oglądać Marvela... Nikt mi nie odda tego zmarnowanego czasu! Argument o „realności" pozwolę sobie przemilczeć, bo myślę, że „Avengers" jest wystarczającym argumentem.

Wszystkie te przemyślenia skłaniają mnie do przekonania, że o ile niczym złym nie jest zrelaksowanie się za pomocą godzinnego grania po szkole/pracy/uczelni, o tyle uważanie grania za swoją największą pasję jest czymś dla nas samych bardzo szkodliwym.

Jarek1006

Dyskusyjna teza... Dlaczego np. namiętne kolekcjonowanie znaczków ma być czymś lepszym niż granie? Ja tam mówię, że wszystko dla ludzi, byle z umiarem. No dobra, prawie wszystko. Są rzeczy, po które nigdy nie sięgnę. Ale uważam, że z każdej aktywności można wyciągnąć jakąś korzyść.

9kier: Czekaj, czekaj... W którym momencie przeszedłeś od tego, że granie rozwija mniej niż czytanie czy oglądanie, do wysokiej szkodliwości gier?! Na pewno Smuggler zmanipulował kawałek listu!

JAKI SENS?

Mam pytanie, jaki jest sens wystawiania ocen grom które jak w przypadku league of legends bądź innych counter strajkuf mają regularne patche wprowadzające zmiany w rozgrywce. Mając na uwadze że gra się zmienia i ewoluuje, nabiera dobrych jak i złych zmian które mogą wpłynąć na ocenę nie powinno się jej wystawiać.

Blacksniper

NOWY KONKURS!

Mamy wakacje – zatem pokażcie nam, jak wyglądają WAKACJE GRACZA. Liczymy na kreatywne fotki (zasłonięte okna i włączony komputer nie są zbyt oryginalne). Wysyłajcie je na cdaction@cdaction.pl z dopiskiem „Wakacje gracza". Najfajniejsze opublikujemy, a autorów nagrodzimy upominkami.

Tu zwykle były informacje, których nikt nie czyta, więc premia dla pierwszego spostrzegawczego: wpisz na Steamie kod 7YWBZ-97DY9-KI82X. :)

KONKURS!

Jak co roku zapraszamy do tworzenia fajnych/dziwnych itd. haseł za pomocą literek nadrukowanych na grzbietach CD-Action (z rocznika 2015 – nie wolno używać grzbietów z innych roczników!). Fotki haseł nadsyłajcie na adres: cdaction@cdaction.pl z nagłówkiem „KONKURS GRZBIETOWY" (lub przysyłajcie zdjęcia w listach na adres redakcji, z takim samym dopiskiem na kopercie). Najlepsze z nich trafią na łamy AR, a ich autorzy otrzymają upominki. Konkurs do końca roku 2016.

Zapraszamy do zabawy!

Nadesłała Agata Górny. U nas to nie działa. :)

Nadesłała Justyna Przybysz.

Sens ma taki, że w danym momencie osoba zainteresowana grą wie, jakie są jej reguły, wady, zalety, możliwości. To, że gry tego rodzaju ewoluują, sprawia, że sensownie byłoby powracać do nich co jakiś czas i robić nowe, aktualniejsze recenzje. Ale gdyby podejść „po twojemu", to do dziś nie mielibyśmy recenzji WoW-a czy LoL-a. Uważasz, że to miałoby większy sens?

9kier: Nie zapominajmy, że twórcy mają prawo i (moralny) obowiązek wprowadzania patchów i aktualizacji również do gier singlowych. Może w takim razie gier singlowych też nie warto recenzować?

ZA OSTRO!

Często używacie ostrego języka, ale w tym miesiącu to już przesadziliście! Zabierając wasze czasopismo do WC (żadna ujma, zabieram tam tylko najbliższe sercu książki i periodyki), przy próbie zgarnięcia CDA ze stołu papier zranił mnie w palec, dosłownie wbił się pod paznokieć! Apeluję o spuszczenie z tonu, bo to się robi niebezpieczne dla zdrowia i życia czytelników! Ranny, ale nadal dychający

SithFrog

To się nazywa „cięta riposta". Co do mnie to na stałe trzymam w kibelku swój poprzedni e-czytnik książek. Podobno to nie jest zdrowe, bo lektura w trakcie przeszkadza w – ehm – skupieniu się. Ale co tam, YOLO!

NARZEKAJO I NIE UMIO

Witam. Czytam was od jakichś 3 lat (...), jedna rzecz mnie w AR denerwuje. Chodzi mi o listy, w których ludzie narzekają na wasze pełniaki. Ja sam nie kupuję was dla gier, tylko dla tekstów.

No ale są też tacy, co kupują głównie/tylko dla gier. Nie mamy z tym problemów – ważne, że kupują.

MJ: Bo ja wiem? Ja się czuję lekko obrażony.

Wasze pismo kosztuje 15,99 zł, a w jego skład wchodzą jeszcze gry. Są one chyba zawsze warte więcej niż 16 zł, a oni jeszcze narzekają. Tego narzekania właśnie nie rozumiem i denerwują mnie takie osoby. Jak im nie pasuje, to niech wezmą te 16 zł, pójdą z tym do sklepu i kupią jakąś porządną grę. NO NIE DA SIĘ! Ale oni muszą narzekać.

Bo oczekują, że za te 16 zł dostaną jak najwięcej, a do tego coś, co IM konkretnie pasuje. Przy czym „klasyka nie, bo stare, nieładne i wszyscy już to mają". „Nowości nie, bo a) im nie pójdzie, b) wszyscy już to mieli i grali", a „indyki i gry nieznane nie, bo brzydkie i nikt tego nie zna, więc pewnie jakieś badziewie". Krótko mówiąc, oczekują na prapremierę gry klasy AAA, ale o wymaganiach indyka. I żeby jeszcze plakat. I jeszcze jakaś inna „fajna gra". I kody do <tu coś, w co grają>.

MJ: Któregoś dnia wydamy taki numer CDA, w którym spełnimy WSZYSTKIE te oczekiwania za jednym razem. Następnie otworzymy bramę czasoprzestrzenną, pożegnamy się z czytelnikami, ostatni w redakcji zgasi światło i odejdziemy na bezludną wyspę na bezludnej planecie bujać się na hamakach.

Drugą rzeczą są osoby, które w konkretne gry grać nie umią. Chociażby mój brat. Według niego jeśli jemu gra się nie podoba albo on nie umie w nią grać, ta gra jest głupia.

Pocieszę cię, że nie tylko gracze tak mają. Np. zdaniem części polityków jeśli ich nie popierasz, to jesteś głupkiem, matołkiem, masz wyprany mózg, a może nawet jesteś zdrajcą itd. Choć w sumie nie wiem, czy to pocieszające.

Grałem w Guns, Gore & Cannoli od was – za które też wam dziękuję – i mój brat się przyglądał. Kiedy ja grałem, gra wydawała mu się super. Dałem mu zagrać. Nie dał rady nawet przejść pierwszego poziomu, więc powiedział, że gra jest głupia i nie będzie w nią grał. Zaczął więc grać w starą, dobrą Twierdzę Krzyżowiec. Cały czas gra na jednej i tej samej mapie, zmieniając tylko czasami przeciwników. Byłoby to nawet normalne, gdyby nie grał w taki sposób, w jaki inny gracz chyba nie gra. Wiadomo, że trzeba tam stawiać farmy, kopalnie i inne takie, a kiedy ma się sojuszników, trzeba się miejscem dzielić. Ale jego to nie obchodzi. On zajmuje prawie wszystkie oazy, rudy żelaza i resztę, zostawiając tylko kilka miejsc. Jeśli atakuje, a robi to rzadko, wysyła malutkie grupki, które nie dojdą nawet do murów przeciwnika. Jeśli nawet dojdą, to bezsensownie każe atakować im mur lub tak o zostawia, żeby ich zabili. Kiedyś jeszcze celowo spalał zamki swoich sojuszników, ale na szczęście już tego nie robi. Za nic nie mogę zrozumieć, dlaczego on tak gra. Mi mówi, że „chce się trochę pobawić". To tyle zażaleń.

A ja uważam, że skoro go to bawi, to w czym problem? Zauważ też, że masz go za głupka, bo „gra inaczej, niż ja bym zagrał". Czyli w sumie robisz to, co mu zarzucasz, gdy on mówi, że gra jest głupia, bo mu nie pasuje.

Chciałbym jeszcze zadać wam kilka pytań, tylko proszę, odpowiedzcie szczerze.
1. Smuggler, dlaczego nie zdradzasz swojego imienia i nazwiska?

Bo szczerze mówiąc, jestem już taki stary, że ich zapomniałem. I teraz udaję, że to feature, a nie bug.

2. Czy jesteś/byłeś nauczycielem języka Polskiego?

Siadaj, jedynka. Przymiotniki piszemy małymi literami. „Polska" (państwo), „Polak" (mieszkaniec Polski), ale „język polski", „polska gościnność" itd.

Tak dobrze znasz gramatykę.

Nie, to wy ją zwykle kiepsko znacie, więc na tym tle moja co najwyżej PRZYZWOITA jej znajomość zdaje się wam czymś olśniewającym.

3. Jak trafiliście do CD-Action?

Wsiadłem do tramwaju i dojechałem do redakcji.

4. Gdzie pracowalibyście, gdyby nie redakcja?

Myślę, że raczej chyba możliwe na pewno gdzie indziej.

5. Czy praca w redakcji to wasza pierwsza i macie nadzieję, ostatnia praca?

Leśnik

Dla mnie nie pierwsza, a przyszłości nie znam, acz śmiem wątpić, że to ostatnia.

DEPRESJA GRACZA

Jako, że zbliżam się do magicznego wieku zwanego przez niektórych stanem przejściowym (trochę z osła trochę z lwa) zastanawiam się (a w zasadzie boję się) czy aby nie wyrastam z eta- »

pu jakim jest granie (ale takie z zarwanymi nocami, wypiekami na twarzy itp) – ale od początku... Ostatnio rozwaliłem Wolfensteina The new order, ale przeszło to jakoś bez echa, choć gierka fajna i polecam fanom „wolfa", to po mnie spłynęła jak woda po kaczce – a to z jednego powodu – MAM DEPRESJĘ!!! Ogólnie rzecz biorąc w nic mi się nie chce grać – czy to GTA, czy Skyrim, WOT, LOL no po prostu po chwili wyłączam – jestem wypalony i żaden tytuł nie może mnie rozpalić jak to kiedyś robiło DIABLO, FALLOUT czy inne hiciory, przez które wielu zarywało noce. Ostatnią grą w którą grałem z wypiekami na twarzy był MASS EFFECT i stety czy niestety po zakończeniu przygody z Komandorem Szepardem czuję się odarty z „mojego świata", którym żyłem i nie mogę się pogodzić że to już koniec.

MJ: To nie depresja, to reset rzeczywistości. Daj jej chwilę, wszystko wróci do normy.

Poratujcie wiernego czytelnika CDA i dajcie jakąś pigułkę na apetyt bo takiego doła to chyba nigdy nie miałem (chodź blisko byłem po Falloucie 3 gdy zginąłem napromieniowany ratując świat). Po prostu żadna gra, do której siadam mnie nie cieszy nie daje frajdy jak kiedyś... Nie wiem czy to wina wypalenia i muszę odpocząć czy też nie mogę się otrząsnąć po utracie uniwersum Mass Effecta. Ja po prostu zgłupiałem na punkcie tej sagi a z Szepem utożsamiłem się tak bardzo; że każdą decyzję rozważałem tak poważnie, jakby od niej miało zależeć dalsze MOJE życie a nie jego.

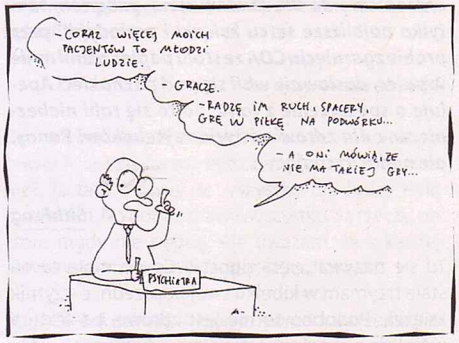
Przybij pionę, nie jesteś sam. Może nie aż tak przeżywałem, ale te decyzje podejmowane w grze traktowałem POWAŻNIE.

9kier: Mam bardzo podobnie z... grami AAA. Czy to Asasyn, czy nawet nowy Uncharted, nie ciągnie mnie do tej gry tak, jak ciągnie mnie do niektórych indyczków, i przechodzę wysokobudżetówki raczej z dziennikarskiego obowiązku. Kto wie, może jakaś część ciebie zdaje sobie sprawę, że większość gier „z wysokiej półki" to tytuły bardzo podobne, ale jeszcze nie znalazłeś w sobie potrzeby czy też odwagi rozejrzenia się za czymś innym. (Wiadomo, że grać w indyki to wstyd!). To moja ostrożna teoria, do rozważenia.

Po zakończeniu przygody (wiem-będzie jeszcze Andromeda na otarcie łez, ale to nie to samo) czuję pustkę, żadna gra mnie nie cieszy choć w bibliotece ciekawych tytułów nie brakuje :) Czy mieliście jako wieloletni gracze takie kryzysy w swojej karierze i jaki sposób był skuteczny żeby na nowo rozpalić w was żar „nieprzespanych nocy"? Takie oto zagadnienie daję wam pod rozmyślania i czekam na jakiś optymistyczny „antybiotyk" na moją depresję.

[dane znane]

Mam dokładnie tak samo – tzn. obecnie bardzo niewiele gier przyprawia mnie o gęsią skórkę i sprawia, że zapominam przy nich o upływie czasu. Ale czy to takie złe? Mam w efekcie więcej czasu na inne formy aktywności zamiast grać w średniaki, które mnie nie ruszają. Ale jak się już coś takiego dobrego trafi – od razu odnajduję w sobie tę dawną, dziecięcą radość grania i z satysfakcją zarywam noce. Co do ME, to co jakiś czas wracam do tej trylogii i – ku memu zdziwieniu – ciągle mnie nie nudzi. Więc jak naprawdę nie mam w co grać, a jest chęć na granie, to gram w to, co wiem, że mnie nie zawiedzie. CoD 2, pierwszy Modern Warfare, stary Fallout, a z nowszych oba XCOM-y choćby. Ja tam lubię piosenki, które już słyszałem. :)



COSPLAY

Jesteś cosplayerem i chciał(a)byś zobaczyć swoje zdjęcie na łamach AR? Wyślij je do nas (cdaction@cdaction.pl), najlepiej z paroma słowami o tym, jak zrobiłeś(-aś) strój, ile ci to zajęło itp. Możesz załączyć więcej fotek – te, które nie zmieszczą się na łamach, trafią na naszą płytę.

Postać: Ciri i Kelpie
Gra: Wiedźmin 3
Zdjęcia: Aneta Pawska
(https://www.facebook.com/A.Pawska)
Modelki: Weronika Starzyńska & Igła
(https://www.facebook.com/VerraLeto)

KĄCIK LISTÓW DZIWNYCH

Styl, gramatyka itd. bez zmian. :)

Witam kupiłem waszom gazetę cd-action i w niej była płyta ja w laptopie mam windows 10 włożyłem płyte do laptopa i płyta nie działą na windows 10 a na płycie, opakowaniu i gazecie nie ma nigdzie napisane że płyta nie działa na windows 10 i wydałem 16 zł na coś co niedziała co mam zrobić ?!?!

Martwy

Odłożyć laptopa i otworzyć słownik. A, i bez sensu ten jeden przecinek w środku tekstu, popsuł cały flow, a już ładne bity pod to podłożyłem. Przez ciebie nie zostanę raperem! :/

NA LISTY ODPOWIADAŁ
TERCET EGZOTYCZNY
SMUGGLER & MR JEDI & 9KIER

Zilustrował Marek Lenc
Więcej rysunków Marka Lenca na DVD.

KOMIKSY CZYTELNIKÓW CDA

Autor: Robert Trojanowski

PRENUMERATA 2.0

(CZYLI WIĘCEJ DLA CIEBIE)

WYBIERZ SWOJĄ WERSJĘ:

CD-ACTION PRENUMERATA
EDYCJA **KLASYCZNA**
179 zł

- **13 kolejnych numerów** prosto do skrzynki pocztowej
- Dostęp do specjalnego podforum oraz wiele dodatkowych przywilejów na **forum.cdaction.pl**(*)

EDYCJA **CO-OP**
312 zł

Możesz też zamówić dwie prenumeraty klasyczne wysyłane pod ten sam adres, oszczędzając 46 złotych.

CD-ACTION PRENUMERATA
EDYCJA **KOLEKCJONERSKA**
222 zł

- Wszystko to, co w prenumeracie **KLASYCZNEJ**
- **Elegancki kubek** na dowolne napoje (i nie tylko!)
- **Stylowy T-shirt** (rozmiar do wyboru: M, L, XL)
- Pierwszeństwo przy specjalnych akcjach kodowych(*)

(*) Szczegóły na stronie www.cdaction.pl/prenumerata

WARUNKI ZAKUPU PRENUMERATY

Wysyłkę egzemplarzy w prenumeracie realizujemy za pośrednictwem Poczty Polskiej, listami ekonomicznymi – koszt dostawy na terenie kraju ponosi Wydawnictwo. W przypadku prenumeraty wysyłanej poza granice kraju do cen prenumeraty doliczamy opłatę pocztową za list ekonomiczny. Termin dostawy jest zgodny z Regulaminem Poczty Polskiej.

Dodatki wysyłamy listem poleconym, za pośrednictwem Poczty Polskiej, w terminie do dwóch miesięcy od daty otrzymania wpłaty. Prezenty nie podlegają zamianie ani wymianie na gotówkę. W szczególnych przypadkach zastrzegamy sobie prawo wysyłki innego prezentu o zbliżonej wartości.

Zapłata: przelewem w ciągu 10 dni, po otrzymaniu faktury proforma wraz z pierwszym egzemplarzem czasopisma. Faktury VAT wystawiamy na życzenie Zamawiającego.

W przypadku pytań lub reklamacji prosimy dzwonić pod numer 22 5170531 w godzinach 9-16 lub wysłać mail na adres prenumerata@bauer.pl.

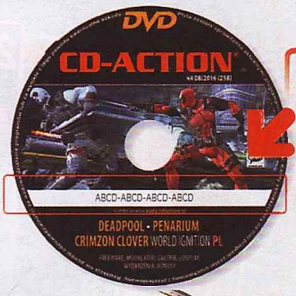
Reklamacje płyt DVD: tel. 71 341 20 83 w. 203, e-mail: reklamacja@cdaction.pl.

Zamawiającemu przysługuje prawo odstąpienia od umowy prenumeraty, bez podania przyczyny i ponoszenia kosztów, jeśli zgłoszenie odstąpienia nastąpi w terminie 14 dni od dnia dostarczenia pierwszego numeru czasopisma. W innych przypadkach obowiązują przepisy Kodeksu Cywilnego oraz ustawa o prawach konsumenta. Wzór pisma o odstąpieniu od umowy znajdą Państwo w Regulaminie sklepu na stronie prenumerata.bauer.pl.

CD-Action można zaprenumerować: ■ przez stronę **http://prenumerata.bauer.pl**
■ e-mailem: **prenumerata@bauer.pl** ■ telefonicznie: **67 3541605** lub **67 2108605**

NA DVD

Wszystkie opisywane programy i gry zostały sprawdzone za pomocą najnowszych wersji programów antywirusowych. Warto mieć na dysku C (niezależnie od tego, gdzie instalujesz grę lub program) ok. 10 GB wolnego miejsca. W przeciwnym przypadku instalacja może nie zakończyć się pomyślnie.



TU ZNAJDZIESZ NADRUKOWANY KOD

ZAWARTOŚĆ

PEŁNE WERSJE

Deadpool ..... DVD
Penarium ..... KOD
Crimzon Clover: WORLD IGNITION PL ..... DVD

FREEWARE

Barn Yarn ..... DVD
Dreamscapes: The Sandman ..... DVD
Gnomes Garden ..... DVD
Orchids to Dusk ..... DVD
Pig Out! ..... DVD
Ur-Quan Masters HD ..... DVD

GALERIE

Dead Island Definitive Collection ..... DVD
Overwatch ..... DVD
Postal Redux ..... DVD
Shadwen ..... DVD
Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutants in Manhattan ..... DVD
Mirrors Edge Catalyst ..... DVD

COSPLAY

Vera Leto ..... DVD

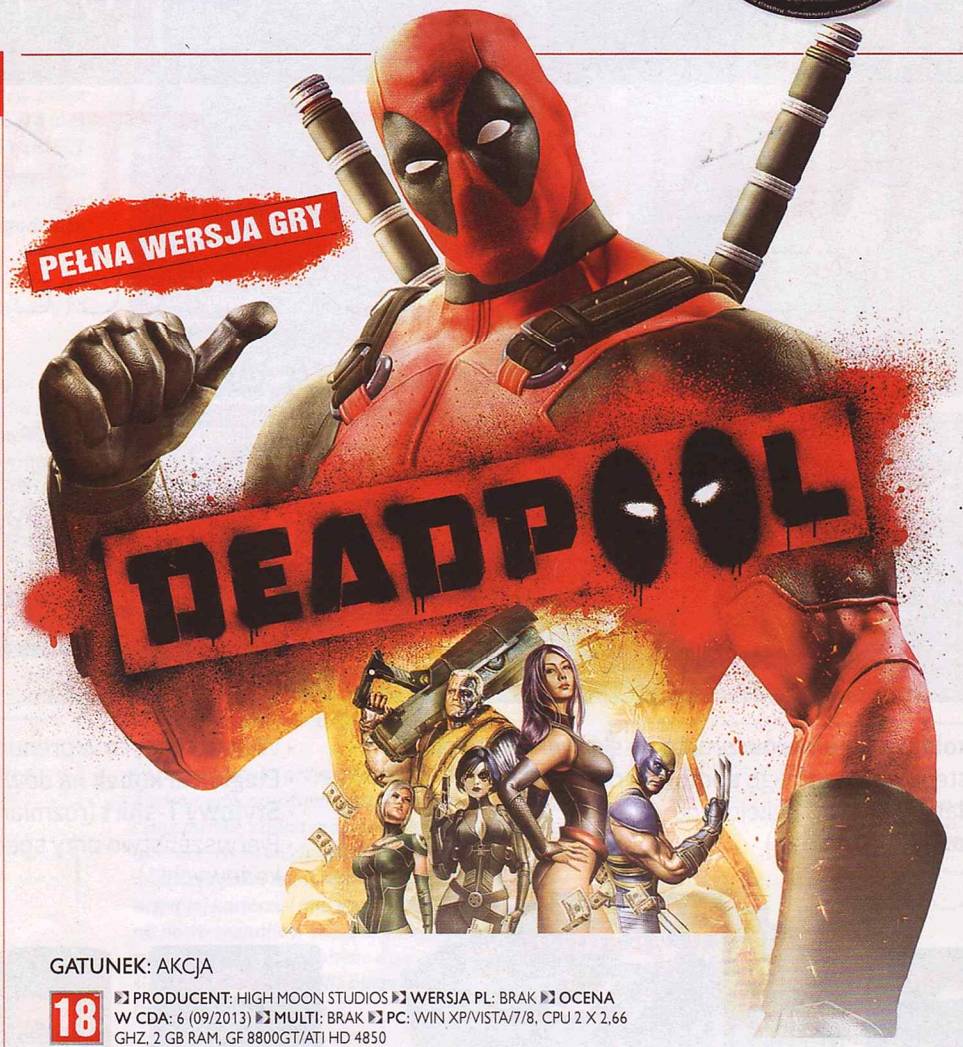
MODULATOR

Mody do XCOM 2 ..... DVD

WYDARZENIA

Computex 2016 ..... DVD
Warcraft: Początek – światowa premiera ..... DVD
Blizzard – wycieczka ..... DVD

BONUSY ..... DVD



GATUNEK: AKCJA

18 ▶ PRODUCENT: HIGH MOON STUDIOS ▶ WERSJA PL: BRAK ▶ OCENA W CDA: 6 (09/2013) ▶ MULTI: BRAK ▶ PC: WIN XP/VISTA/7/8, CPU 2 X 2,66 GHZ, 2 GB RAM, GF 8800GT/ATI HD 4850

Akcja przez naprawdę duże A. Zaistniała, jak twierdzą jej autorzy, w chwili, gdy do High Moon Studios wkroczył komiksowo-filmowy Deadpool i zmusił ich do stworzenia gry sławiącej jego wielkość. Pozostało im tylko postarać się nadążyć za nim w tej rozbuchanej improwizacji – innymi słowy pójść na całość, czyli wydać cały budżet gry na wybuchy, hektolitry posoki tryskającej komiksowo z wrogów i przesuwanie granic zdrowego rozsądku, tudzież dobrego smaku. Oraz wybuchy. Deadpoolowi, naszemu ulubionemu najemnikowi z niewyparzoną gębą i głosami w głowie, formuła ta służy. Słynny z ustawicznego burzenia czwartej ściany, ma pełną świadomość tego, że jest idealnym antybohaterem gry i cieszy się konwencją dopuszczającą totalną rozpierduchę. W niej przecież najlepiej sprawdzają się jego superleczenie i nadludzka zręczność, wsparta dodatkowo teleportacją na bliski dystans. Uwaga jednak, **do miłej zabawy wskazany jest pad** – na klawirach jest marnie.

Deadpool w walce wykorzystuje kombinacje ciosów katanami, wspomagając się okazjonalnie bronią palną – zwykle parą pistoletów, ale czasem też miotaczem plazmy. W trakcie gry, za gromadzone po drodze punkty, nabyć można wzmocnienia ataków i ich nowe kombinacje – w tym ultrawidowiskowe „ulty".

CD-ACTION www.cdaction.pl 08/2016 (258)

REDAKCJA
ul. Sukiennice 6, 50-107 Wrocław

Redaktor naczelny: Maciej Kuc
Zastępca redaktora naczelnego: Jerzy Poprawa
Zespół redakcyjny: Daniel Bartosik, Michał Kuszewski, Tomasz Matusik, Aleksander Olszewski, Izabela Pogiernicka, Jacek Smoliński, Mateusz Witczak
Stali współpracownicy: Michał Amielańczyk, Dawid Bojarski, Aleksander Borszowski, Grzegorz Karaś, Marcin Kępski, Kamil Krupiński, Marek Lenc, Paweł Musiałowski, Paweł Raban, Tymon Smektała, Maciej Smoliński, Magdalena Ziemba
Dyrektor artystyczny: Jacek Sawicki
DTP: Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn

Reklamacje płyt DVD:
Tomasz Matusik – tel. 71 341 20 83 w. 203
e-mail: reklamacja@cdaction.pl
Sekretariat:
Dominika Dziosa-Józefiak
71 341 20 83, faks 71 341 99 11
ul. Sukiennice 6, 50-107 Wrocław
Prenumerata (zamówienia, reklamacje)
tel. 22 517 05 31 (do 5)
Biuro reklamy:
Lidia Ukleja, tel. 22 516 35 02
Adresy e-mailowe pracowników biura reklamy:
imie.nazwisko@bauer.pl
www.reklama.bauer.pl

WYDAWCA
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Prezes: Tomasz Namysł
Członkowie zarządu: Sławomir Bandurski, Andrzej Choynowski, Monika Krokiewicz, Marek Lasota
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. dystrybucji i obsługi klienta: Piotr Ludwicki
Dyrektor biura reklamy: Izabela Sarnecka
Druk: Drukarnia BDN Sp. z o.o, Sp. K.
Wykroty, ul. Wyzwolenia 54, 59-730 Nowogrodziec
Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Wydawnictwo Bauer jest członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść ogłoszeń redakcja ponosi odpowiedzialność w granicach wskazanych w ust. 2 art. 42 ustawy Prawo prasowe. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione.

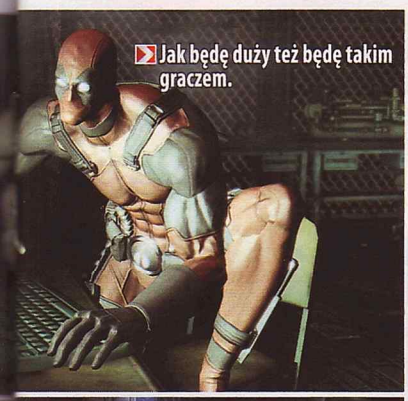
Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.

ISSN 1426-2916

MODULATOR

XCOM 2

Tym razem na naszej płycie wylądowało kilka najnowszych modów do XCOM 2. Znajdziecie tam m.in. nowe uzbrojenie w postaci pistoletów maszynowych czy japońskich mieczy. Jest również modyfikacja, która sprawia, że żołnierze dostaną nowe opcje zmian w ich wyglądzie, a także produkcja, która dodaje unikatowe umiejętności na polu walki. Wszystkie mody opatrzone są instrukcjami, jak je zainstalować. ***[Krigore]***


Jak będę duży też będę takim graczem.

Deadpool to prawdziwy artysta w swym fachu.

Treść może nieco powtarzalna, ale za to forma – mistrz.

Nie da się ukryć naturalnie, że w grze znacznie lepsza jest forma niż treść, niemniej warto ścierpieć powtarzalność starć dla znakomitych przerywników.

Technicznie Deadpool to młodszy brat Wolverine'a, stworzony na podstawie Unreal Engine'u 3 i zremasterowany zaledwie kilka miesięcy temu na PS4 i XBO. Warto wspomnieć też, że w głównej roli nasz antyheros obsadził Nolana Northa, znanego także jako Nathan Drake z serii Uncharted, a muzykę do gry skomponował brat słynnego Jeremy'ego – Julian Soule. Innymi słowy: jeśli podobał ci się filmowy Deadpool i nie musisz grać na klawiaturze – nie zawiedziesz się. ***[gem]***

Uff, sygnalizacja świetlna uratowana!

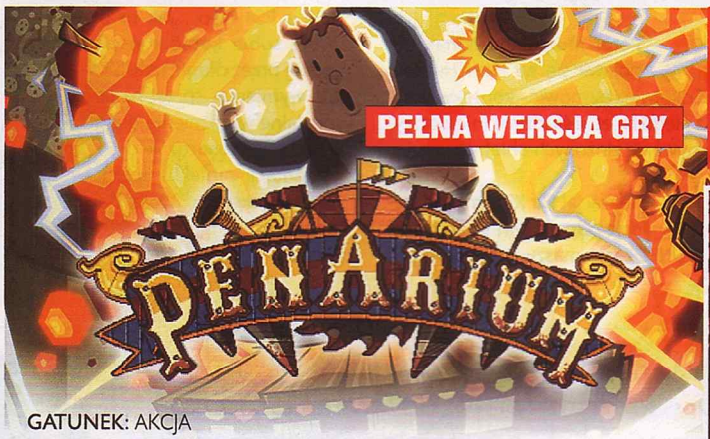
GATUNEK: SHOOT 'EM UP

? **PRODUCENT:** YOTSUBANE **WERSJA PL:** NAPISY **OCENA W CDA:** 9 (08/2014) **MULTI:** DLA 2 GRACZY **PC:** WIN XP/VISTA/7/8, CPU 2 X 2 GHZ, 2 GB RAM, GF 8800 GT

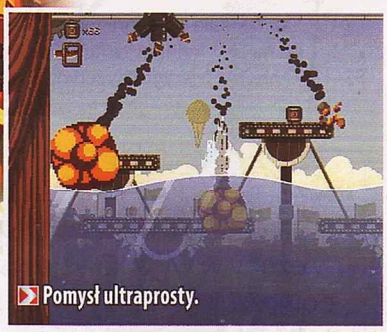
Prawdziwy list miłosny autorstwa Berlina do gry znajdziesz na stronie 84. Od siebie dodam jedynie, że specjalnie dla nas Yotsubane, twórca tego wyśmienitego shmupa, z pomocą Crossa zrobił polską wersję językową. Krótko mówiąc – coś dla 101% hardkorów. ***[gem]***

Klawiszologia:
Strzałki – ruch statku
Z – strzał ciągły z broni obu statków
X – lockowanie celów kosztem utraty mobilności
C – wyzwolenie „breaka"

Crimzon Clover może, ale nie musi być bullet hellem.



Uwaga do ściągnięcia Penarium wymagany jest Steam. Kod aktywacyjny uzyskasz po wpisaniu klucza nadrukowanego na naszej płycie DVD na stronie kody.cdaction.pl.


Pomysł ultraprosty.

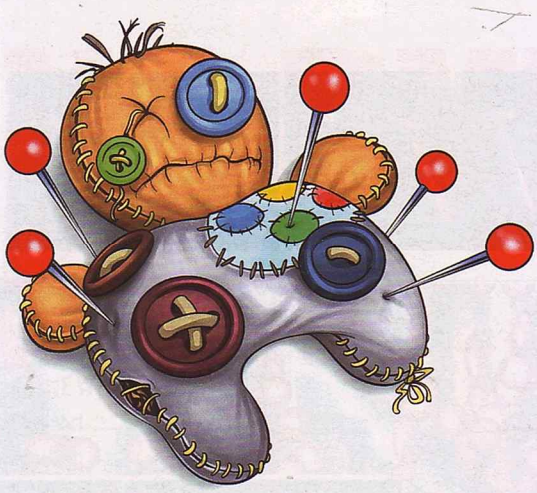
GATUNEK: AKCJA

7 **PRODUCENT:** SELF MADE MIRACLE **WERSJA PL:** BRAK **OCENA W CDA:** BRAK **MULTI:** DO 4 GRACZY LOKALNIE **PC:** DZIAŁAJĄCY

Nastały ciężkie czasy dla cyrku Penarium. Nie ma już śmiałków gotowych ryzykować życie ku uciesze gawiedzi. To wymusiło na właścicielach przedsięwzięcia zmianę strategii pozyskiwania bohaterów, którzy stawią czoło śmiertelnym pułapkom na arenie. Jednym z nich jest Willy – uprowadzony do cyrku wprost z farmy i tylko od nas zależy, czy zechce na nią powrócić.

Penarium to **pixelartowa platformówka, w której ginie się absurdalnie, makabrycznie i wielokrotnie**. To Super Meat Boy do potęgi czwartej – bo tylu graczy naraz może szaleć na arenie. To sadystyczna rozrywka dla największych twardzieli, którzy w krwi, pocie i łzach oraz dziesiątkach, jeśli nie setkach, pixelowych śmierci, odnajdą ukojenie. Cześć i chwała niezłomnym! ***[gem]***

Grywalność niesamowita.



Szpile

Lobby szyderców, czyli niepoprawnie o branży gier

Twórcy No Man's Sky z nieskrywaną satysfakcją ogłosili, że po trzech latach tajnych prawnych przepychanek mogą jednak użyć w nazwie swej gry słowa „sky". A były z tym problemy, bo znak towarowy „sky" został zarezerwowany przez brytyjski koncern medialny Sky (dlatego też Microsoft musiał zmienić nazwę Skydrive na Onedrive). Chciałoby się dosadnie podsumować poroniony system prawny umożliwiający takie praktyki – ale chyba naruszylibyśmy wtedy prawa autorskie firmy robiącej operacje oczu (skroc.pl/5474f), więc powiemy tylko „o, kurczę!" (i liczymy, że KFC nas nie pozwie).

Kolejne przesunięcie daty premiery Sniper Elite 4, i to na okres poświąteczny, czyli po teoretycznie najlepszym dla sprzedawców czasie w roku, nie spodobało się akcjonariuszom CI Games i kurs spółki poleciał o dobrych 10%. Nie jest tak prosto trafić się ze snajperki w stopę, więc tym większe nasze uznanie dla twórców, którzy pokazali, że „Polak potrafi". Czy raczej „nie potrafi" (skończyć na czas).

Zamówienia przedpremierowe na CoD: Infinite Warfare na PS4 i XBO niezbyt wiarygodny serwis VGChartz ocenił na rekordowo niskie (mniej więcej 1/10 tego, co w tym samym czasie zamówiono w wypadku CoD: Black Ops 3). Z drugiej strony oznacza to zapewne tyle, że gra w sumie zarobiłaby „zaledwie" ze 100-200 mln dolarów na czysto. Activision oświadczyło szybko, iż „te przybliżenia są bardzo niezgodne z rzeczywistością i zupełnie nie oddają faktycznych danych sprzedaży". Hm... aż tak źle?

Mark Zuckerberg, którego przedstawiać nie trzeba, zabezpieczył swoje konta do Pinteresta i Twittera tym samym i jakże skomplikowanym hasłem „dadada". Pocieszające jest w tym wszystkim to, że jak się okazuje, są na tym świecie rzeczy (np. rozsądek), których się nie da kupić nawet za posiadane miliardy dolarów. Markowi proponujemy nowe, bardziej skomplikowane hasło „huehuehue".

Peter Molyneux jednak nie pojawił się na Pixel Heaven. Cokolwiek by mówić – konsekwentny z niego facet, jeśli idzie o (nie)dotrzymywanie złożonych obietnic.

Sensacja! Na XBO można będzie odpalić Win 95 (i pograć w DN3D). Jaka maszyna, taki soft i gry. Ponoć miał też być pasjans, ale były problemy z utrzymaniem 30 klatek na sekundę. Swoją drogą sprawa jest całkiem poważna, bo niektórzy konsolowi graczę są wściekli na twórców modów do Fallouta 4 na PC. Za co? Że nie robią ich konsolowych wersji. Padają tak absurdalne argumenty jak „zapłaciłem za grę, więc mam prawo do korzystania z tego moda". A na forum Bethesdy znalazła się nawet petycja, aby banować twórców modów, którzy nie mają zamiaru konwertować swoich dzieł na PS4 i Xboksa One. Ciekawe, kiedy kolejny foch: „nie mogę podłączyć myszki i nie mam komunikatu zachęcającego do upgrade'u do Win 10, co jest?!".

W trzy lata od debiutu XBO Microsoft potwierdza pogłoski o wypuszczeniu nowej, dużo mocniejszej niż XBO konsoli, o kodowej nazwie Scorpio. Sony też coś kombinuje z PS4 Neo... Jak to brzmiało? „Wolę sobie kupić konsolę i mieć spokój przez długie lata, a nie co 2-3 lata wymieniać sprzęt na nowy"? Tu specjalne wyróżnienie dla przedstawiciela Microsoftu, który podczas prezentacji projektu Scorpio na E3 błysnął tekstem: „to są najwyższej jakości piksele, jakie ktokolwiek widział".

Kilka lat temu rechotaliśmy, czytając newsa o przygotowywanej egranizacji Tetrisa. Ale to wcale nie był prima aprilis. I choć do 1 kwietnia ciągle jeszcze daleko, informujemy, że ten film SF, z budżetem rzędu 80 mln $, nie tylko nadal jest w planach, ale do tego ma być trylogią. Mamy wrażenie, że komuś chyba spadł na głowę wielki tetrisowy klocek. Ten kwadratowy.

Serwisant z Sao Paulo dostał do naprawy PS4. Po zdjęciu obudowy znalazł w środku... martwego węża. Nie rozumiemy szumu wokół tego wydarzenia, przecież od zawsze wiadomo, że Snake (z serii Metal Gear) jest dostępny na wszystkich modelach PlayStation. A poza tym żadna atrakcja – my mieliśmy węża w Nokiach już w 1998.

– *Czy chciałbym być gościem, który odkrył Rocket League? No jasne!* – rzekł w wywiadzie na temat wynajdywania dobrze rokujących niezależnych gier Patrick Söderlund z Electronic Arts. Współczujemy i przy okazji przypominamy mu o decyzji sprzed pięciu lat, kiedy to Psyonix przyszło z prototypem swojego hitu do EA Partners i zostało odprawione z kwitkiem. ***[Smg & enki]***

Język polski jest trudny, sądząc po reklamach, ale doceniamy wysiłek włożony w wyjątkowej wystawy polskich liter. Wierzymy, że jego założyciele w przyszłości opanują nie tylko Google Translator, ale również składni polskiej zasady.

Nie wiemy, jak wam, ale nam plakat do Gwinta jako żywo przypomina okładkę pudełka zawierającego jakąś pornoparodię Wiedźmina (kiedyś już internetowi żartownisie straszyli nas nieprawdziwym, na szczęście, filmem „The Bitcher"). Może chodziło o to, by jej fani, będąc w szoku estetycznym, nie dostrzegli małej informacji w opisie – „gra zawiera opcjonalne mikrotransakcje"?